GAMEREPORT

INFAMOUS: SECOND SON

HUMO Y ESPEJOS



Game Report es necesario

por David Molina

Tenemos que admitirlo: los videojuegos han pasado a ser un entretenimiento para todos los públicos y no, no hablo de la edad. No cuesta mucho darse cuenta de esta realidad; con que nos fijemos un poco en el metro o autobús, veremos como la señora del carro está jugando a alinear frutas o aquel señor del maletín se dedica a hacer volar un pájaro evitando hacerlo chocar con unos tubos. Las nuevas tecnologías han puesto el medio al alcance de todos. Las etiquetas asociadas a los jugadores de antaño –sí, también me han llamado "friki" en algún momento– se han ido diluyendo con el tiempo y aceptando nuevos matices.

Personalmente, he tenido la suerte de poder gozar del medio desde la niñez. Mis padres ejercieron un gran papel en mi educación y tras aprender del arte de la lectura y la escritura, decidieron que era momento de hacer entrar en mi vida una compañera fiel, con la cual poder escapar del mundo y pasar grandes ratos, solo o acompañado del vecino del quinto tercera. El tiempo que ahora gasto en dormir y salir a tomar algo, antes lo gastaba en desgastarme la vista bajo las sabanas, capturando monstruos dentro de esferas y adjudicándoles sus respectivos motes –Ringo era mi favorito–. El paso de los años no cesaba y yo necesitaba nuevas experiencias, nuevos juegos que degustar. Así que de buen grado, un familiar me dejó un rol-playing game y desde entonces quedé encandilado del medio, expuesto a la auto-marginación, a los insultos y a tener un pequeño grupo de coleguillas de barrio con los que poder disfrutar de los videojuegos. Éste siempre seguía el mismo patrón: seguidores y enamorados de los videojuegos, entendido y en su mayoría, marginados. Todo para encajar socialmente –sigo sin encajar mucho–. En un medio poco social entonces, ¿hasta qué punto podía serlo yo?

La llegada de la pubertad fue dura; el cambio de físico y la aparición de granos, eran bastante culpables de la dificultad de la etapa, y si no pertenecías al grupo de los "guays", esos que se dedicaban a fumar a la hora del patio, contestar a los profes y jugar al fútbol, estabas condenado a ser etiquetado como rarito o friki. Por eso, la llegada de Steam y Blizzard a mi vida la lleno de sociabilidad con sus FPS y MMORPG, que ayudaron a encajar y expandir mi círculo de amistades. Las noches bajos las sabanas, alumbradas por una pequeña pantalla, fueron substituidas por noches de pólvora y terroristas, asedios a grandes fortalezas, dragones y mazmorras. Luego éstas serían sustituidas por alcohol, música ensordecedora y chicas.

Como el medio y la industria del videojuego, en el camino a la madurez, entra en contacto con los diferentes medios: literatura, danza, cine y el resto de medios. Estos consiguen influenciar, aportando partes de su esencia, al medio joven que sigue buscándose a sí mismo. Tomando chupitos con cada una y aportando pinceladas a sus obras. El tiempo de divertir por el simple hecho de entretener, queda desplazado a un plano que avanza paralelamente mientras se intenta contar una historia, explicar o criti-

car la sociedad y en definitiva, aportar algo distinto y a la vez conocido. Se deja atrás de ser un juglar, para evolucionar a un trovador que va creando cantares de gesta sobre héroes, mitos y leyendas. Como todo medio, los videojuegos necesitan ayuda para crecer. Necesitan una mano amiga y crítica, que sea capaz de estar a la altura y prestar sus pensamientos y sus textos, para hacer que el medio pueda madurar.

Entonces, ¿es necesaria GAME REPORT? ¿Otra revista digital en tiempos de consumo voraz y digestión ligera? La respuesta la tiene usted, querido lector, nuestro trabajo es simplemente fortalecer la opinión positiva. Esta cuestión no es baladí, no solo discute nuestro trabajo sino también las ilusiones que en él depositamos. Pero creemos que es hora de ir un paso más allá y hacer realidad la premisa de tratar los videojuegos con respeto y absoluto rigor.

GAME REPORT no pretende distanciarse de otras propuestas ni reinventar la fórmula con un producto revolucionario. La prensa del videojuego apenas ha cambiado durante cuatro décadas. Somos un grupo de escritores unidos por el amor hacia los videojuegos –faltaría más– y en segundo término, no menos importante, por la escritura. Queremos ofrecer un contenido serio, dilatado en el tiempo y comprometido con la materia, rebuscando en cada escondrijo y mirando horizontalmente aunque nos duela la cabeza, relegando del formato blog para dar paso a textos más circunspectos, que duren a lo largo del tiempo. Por ello la palabra impresa, digital o física, confiere cierto compromiso y exige del redactor pensar un par de veces antes de escribir.

Esta es una época dorada contra lo que pudiera imaginarse y sentimos ese entusiasmo y nerviosismo de un novio en su primera cita. Escribimos desde las emociones y con la avidez de aprender algo nuevo cada día. Pero, sobre todo, queremos que formes parte de esta nueva aventura mensual desde dentro.

Por mi parte, como juntaletras que soy, siempre he tenido facilidades para escribir, pero como leí hace pocos días en un texto de Noel Ceballos sobre como los escritores son los mejores procrastinadores, me he dado cuenta que he tenido que esperar hasta la etapa final del primer número para escribir mis líneas. Siempre he sido de dejarlo todo para el último momento. Me gusta jugar a contrarreloj. Pues bien, una vez sales al mundo y te abres a él, te lanzas a las masas –con todos los riesgos que supone–. Llamas la atención y tu opinión debe estar siempre presente en cada conversación. Quieres hacerte oír a toda costa y finalmente te das cuenta que como tú hay muchos, la mayoría mejores. Comienzas a leer cosas sobre ellos, a buscar fallos y a envidiar a todo aquel que ha triunfado en aquello, que tanto deseabas triunfar tú. Así que te vuelves a preguntar si realmente hace falta esto y la respuesta es una rotunda afirmación. Sí hace falta. Me hace falta.

Luego tú, amado lector –espero que alguien esté leyendo esto–, juzgarás si realmente hace falta. Sacar tus propias decisiones es la gran respuesta.



Contenidos



GAMEREPORT

Redacción

Director	David Molina *@EkonMolina*
Redactor Jefe	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Redactores	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Colaborador	Raúl García Gómez *ZehnGames.com*

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Cinco juegos gratuitos para los más indiegentes

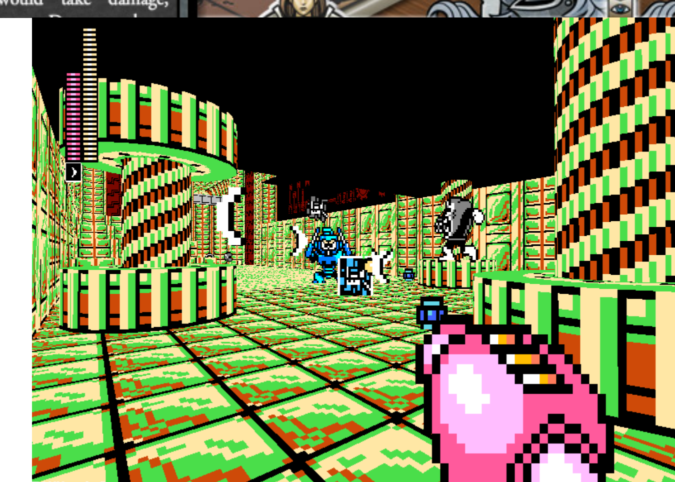
#1 Card Hunter

Se trata de una mezcla entre rol de papel y lápiz con cartas para navegador. Tendremos a nuestra disposición al Dungeon Master Gary para narrar las hazañas de nuestros héroes venciendo en batallas representadas por un tablero, fichas y acciones determinadas por cartas repartidas de forma aleatoria entre una colección que la determinará nuestro equipo. A más nivel más equipo se podrá llevar, en cantidad y versatilidad. La obra tiene microtransacciones que no son necesarias para avanzar.



#2 Mega Man 8-bit Deathmatch

Esta maravilla usa el motor Skulltag para recrear un FPS que logra una perfecta ambientación al más puro estilo de las entregas Mega Man clásicas del 8-bit. Además de poder combatir con todos los Master Robots y personajes de la saga, sus habilidades serán las que se repartirán por los distintos mapas como armamento para equiparse y destruir a tus enemigos.

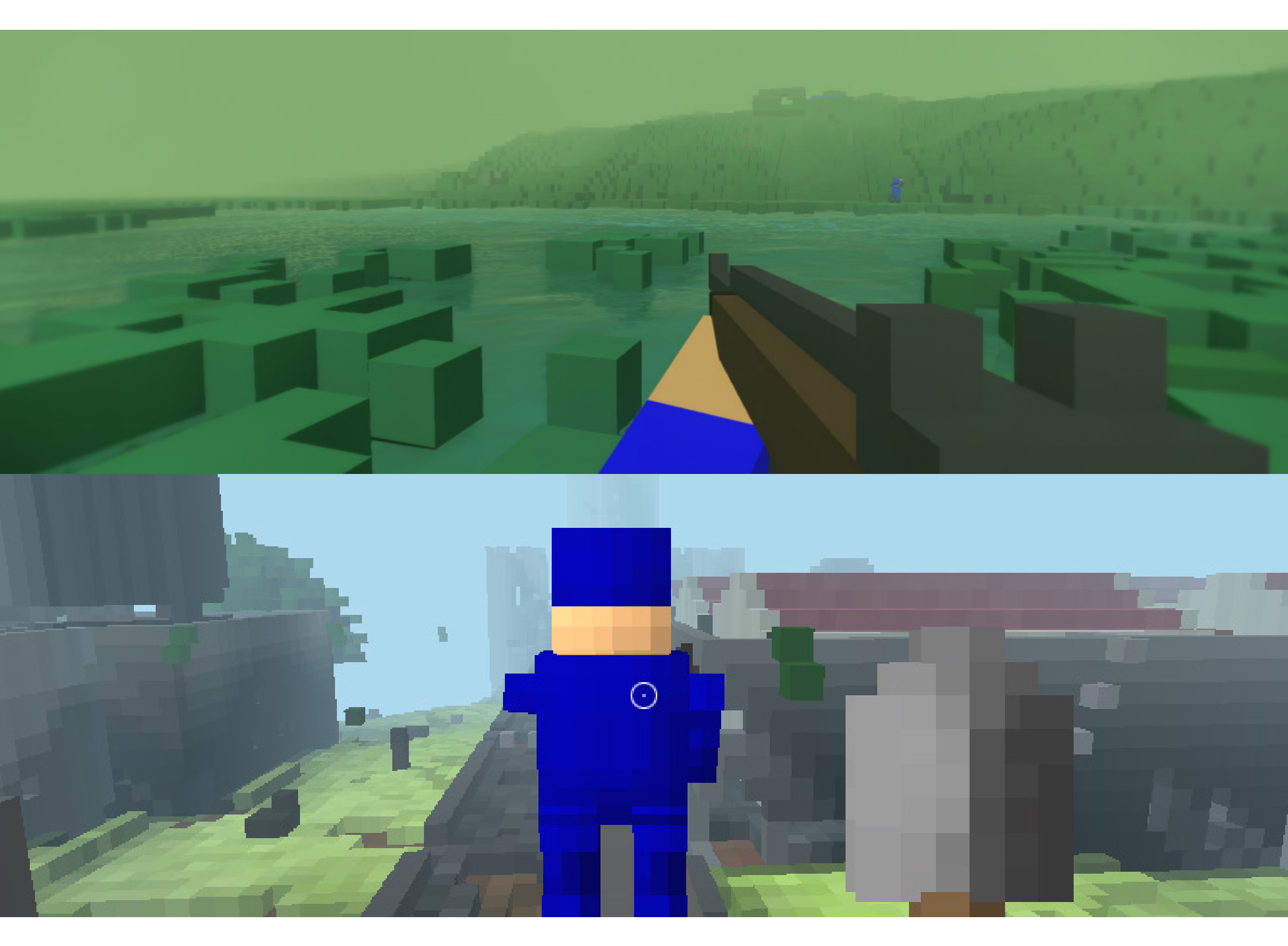


#3 Ace of Spades Classic

FPS multijugador con toque sandbox a base de voxels al más puro estilo "Minecraft". Antes de llegar la versión Steam con el mismo título existía la versión Beta 0.75 que era gratuita, mucho más básica y consumía apenas recursos, dando la posibilidad de hacerlo funcionar hasta en un PC a vapor. Después de la actualización para entrar en la plataforma Valve, muchos de sus usuarios (entre ellos yo) preferían todavía su versión antecesora y por suerte la web BuildAndShoot emergió para mantenerla viva. Allí se puede jugar desde la versión 0.1 hasta la 0.76 además de tener una comunidad que se dedica a desarrollar mods para la obra y mejoras.

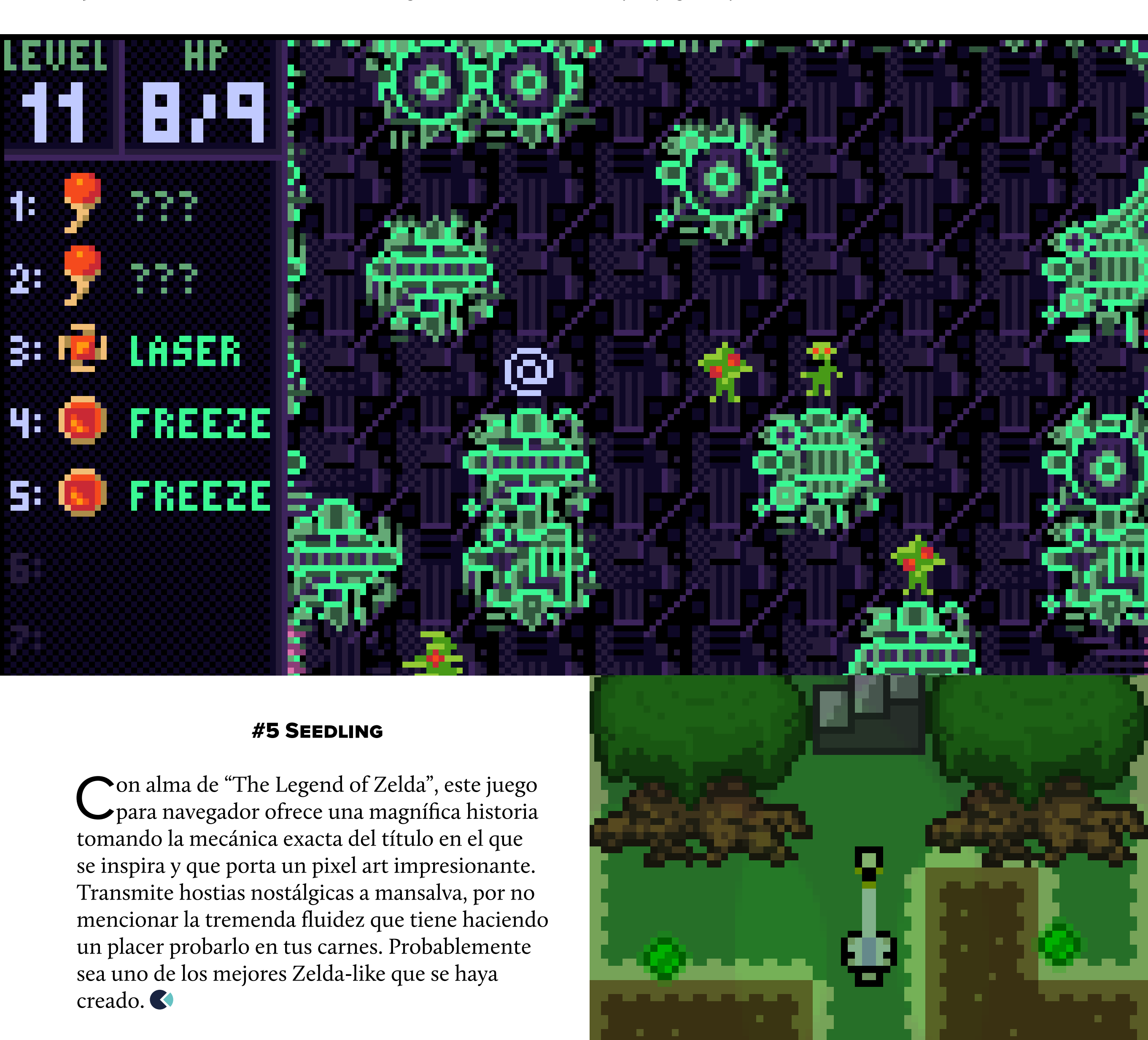
OpenSpades

Clon de "Ace of Spades Classic" de código libre, donde se le ha aportado una mejora en cuanto al apartado gráfico con una mejor fluidez en cuanto al aspecto visual entre otros pequeños detalles. Usa los mismos servidores así que decantarse por uno u otro depende del gusto de cada persona y de si se es más conservador o no. Eso si, trae consigo un lanzador que hace más cómodo y directo el acceder a las partidas (cosa que el anterior citado no) evitando así tener que ir a la web de BuildAndShoot además de poder modificar en ese mismo lugar las opciones de configuración.



#4 Zaga-33

Roguelike minimalista desarrollado para la competición Seven Day Roguelike (7DRL) que posteriormente se mejoró. Calca con exactitud la mecánica del género al que pertenece, donde habrá que avanzar entre distintos niveles generados aleatoriamente usando objetos que otorgan varios tipos de habilidades, y que en cada partida tienen un aspecto distinto, para evitar o acabar con las razas alien que se interponen en nuestra camino. Muy rejugable y mata-ratos libres.



#5 Seedling

Con alma de "The Legend of Zelda", este juego para navegador ofrece una magnífica historia tomando la mecánica exacta del título en el que se inspira y que porta un pixel art impresionante. Transmite hostias nostálgicas a mansalva, por no mencionar la tremenda fluidez que tiene haciendo un placer probarlo en tus carnes. Probablemente sea uno de los mejores Zelda-like que se haya creado.

La fama te sienta tan bien...

por Israel Fernández

Plataforma: **PlayStation 4**
Desarrollador: **Sucker Punch Productions**
Distribuidor: **Sony Computer Entertainment**
Lanzamiento: **21 de marzo de 2014**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**



Hay algo irreprochable en Sucker Punch y es su sentido del arresto. Si en la anterior entrega colaban un potente editor de niveles para alargar la vida útil del juego, en ésta han centrado su enfoque para cuidar hasta el más nimio detalle. Aunque algunos de esos detalles huelan a naturaleza muerta.

Los chicos de Bellevue nunca las han tenido todas consigo. Para la primera entrega rivalizaban con Prototype (Radical Entertaiment, 2009) y su fuerte campaña de promoción. En la segunda daban varios pasos en falso —algunos forzados por los propios fans, como el cambio de look de Cole—. Y en esta tercera iteración tienen la obligación adquirida de vender consolas y reforzar la marca Sony, envilecida por una sequía jugable tanto de exclusivos como multiplataformas, algo que puede quedárseles grande. El subtítulo del juego evidencia que este segundo hijo no es sino su nueva obra magna, tanto en esfuerzo como en recursos, pero tal vez ellos prefieran hacer un buen juego sin mayor objetivo que el de ser disfrutado. Y creedme si os digo que 'InFamous: Second Son' es muy disfrutable.

· BIENVENIDOS A SEATTLE ·

Delsin Rowe es un veinteañero amerindio 'akomish' sin oficio ni beneficio que se encuentra con el poder de forma accidental. Vaya, como Peter Parker, Matilda o Mel Gibson en What Women Want. Reggie, su big bro, investiga la escena de un incidente/sabotaje que, como es habitual en estos casos, le queda grande, pero servirá de contrapartida para un protagonista que no sabe muy bien como usar su nueva condición. Nada más comenzar debemos pintar un graffiti sobre la cara del flamante sheriff que tenemos por hermano, un hombre corto de miras con un acusado sentido del deber. De esta manera SP explica varias mecánicas que se repetirán durante la partida y de paso justifica las bondades del nuevo DualShock. Si terminamos siendo los buenos erigiremos una estampa honorífica bastante opuesta a si nos acercamos por el camino infame. La anciana Betty se presenta como una madre política que intenta reconciliar a dos hermanos con personalidades opuestas entre tics que, en el mejor de los casos recuerdan al tebeo 'Hate' y en el peor a los fanzines del colegio. Y poco más: desde la pobre animación de los saltos en una introducción que harto recuerda a Uncharted (Naugthy Dog, 2007), hasta el portento gráfico de la costa y su postal templada, las virtudes y los defectos son reconocibles desde el minuto uno.

Mi primera partida (el camino del héroe) duró unas catorce horas, completando hasta el 85%. Demasiados «rompe esto para seguir jugando» y demasiadas pocas bombas kármicas —obtenidas cuando logras una larga racha de buen o mal karma—. Las arreboladas tonterías del protagonista tomaron cierto cariz solemne y las endrinas injerencias adolescentes tornaron en responsabilidad cómplice, resultando en una mezcla rara de panfleto blandengue como en los momentos más sonrojantes de Smallville con diálogos sobre la responsabilidad civil. Si evitamos ser protectores del mundo la cosa se volverá muy loca, con un pacing bastante más frenético, un pandemónium de ira desatada cobrándose víctimas por el camino pero bastante desacorde con el tono del juego. El humor infantil de Delsin no puede compararse con la socarronería de Zeke pero usualmente encaja y hasta acierta: en uno de esos momentos, mientras intentamos ligar con la conductora **NEON** Abigail 'Fetch', al fondo puede leerse bien grande la palabra 'SWAG'; o las delirantes batallas contra el conductor **VIDEO** Eugene —un nerd que guarda la Espada Maestra de Link al lado de su cama— del cual, una vez adquirimos su poder, tendremos escenas similares a 'Saint Row: The Third' (Volition Inc., 2011). Es más, el videojuego al que está enganchado el nerd subterráneo, existe realmente. En cuanto al drama, pese a los esfuerzos actorales, adolece de planificación, provocando más indiferencia que empatía.



El doblaje se mantiene magnífico durante todo el metraje, con David Robles a la cabeza —la voz de Hawke o Di Caprio entre otros—, aunque la versión original fue mi definitiva elección; brillante sincro labial en cualquier caso.

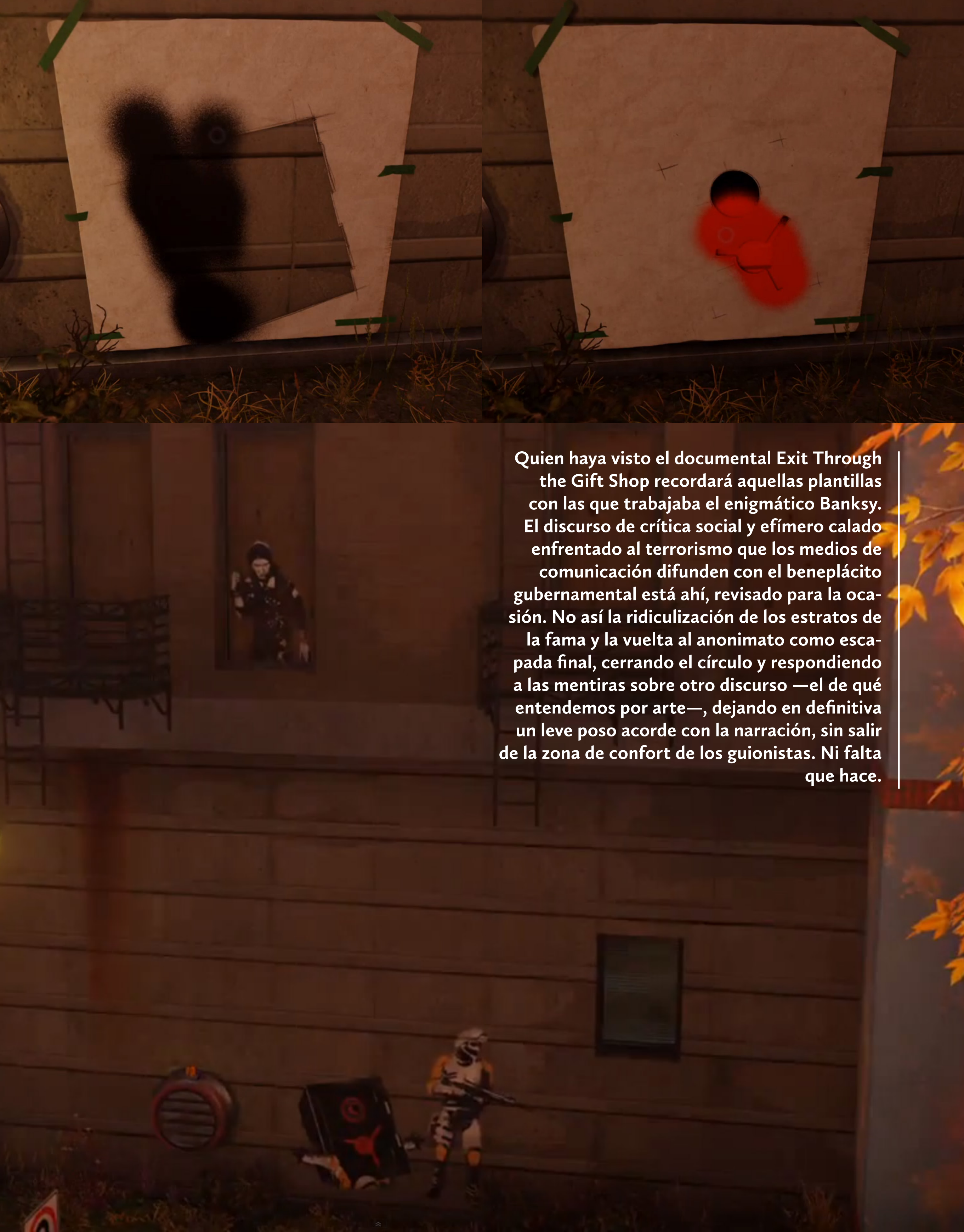


Al igual que los Batman de Rocksteady asentaron cátedra de cómo coreografiar multitudinarias batallas, aquí nos encontramos con un gameplay tan equilibrado que, llegados a un punto Seattle será nuestra pista de baile y nosotros una estrella del ballet clásico. Donde al juego se le condena –con benevolencia– una falta de innovación y pávido continuismo, también nos enseña la síntesis de un ADN particular. Esto es 'InFamous: Second Son'. Se juega exactamente igual que los otros, con sus misioncitas secundarias, los mismos coches espectrales, sus paseos por los tejados y muchas explosiones de poderes, de la misma manera que todos los GTA se juegan idénticamente como se juegan todos los COD's o todos los FIFA's (salvando algunas modificaciones de sticks y herencias del salto generacional). Es por ello que estos juegos son reconocibles e imitados: porque funcionan.

Sin duda, su gran virtud radica en el timming: antes siquiera de haber desarrollado todas las posibilidades del primer poder (**HUMO**) pronto nos encontramos con una chica que lee a Jane Eyre, con el sentido del humor de Edward En?gma y la forma de vestir de una punk groupie pasada de comida basura. El poder **NEON** no es otra cosa que una reinvención estética de Flash, y hasta los últimos compases del juego —y tomando la misma dirección moral TODO EL RATO— no veremos el auténtico despliegue del árbol de habilidades. Desafortunadamente, pronto percibiremos que todos los poderes son esencialmente lo mismo y más allá de cómo afrontemos cada situación, la estructura es idéntica.

También se deja ver ese ritmo inteligente cuando esquiva el tedio facilitándonos el trabajo, no es una cuestión de casualizar el juego sino de saber qué enseñar: al coleccionista medio que desea reunir todos los fragmentos de relé le apunta «toma tus putos fragmentos», señalándolos en el mapa. Ey, es la moneda del juego ¿por qué no potenciar ese aliciente para recogerlos todos?





Quien haya visto el documental Exit Through the Gift Shop recordará aquellas plantillas con las que trabajaba el enigmático Banksy. El discurso de crítica social y efímero calado enfrentado al terrorismo que los medios de comunicación difunden con el beneplácito gubernamental está ahí, revisado para la ocasión. No así la ridiculización de los estratos de la fama y la vuelta al anonimato como escapada final, cerrando el círculo y respondiendo a las mentiras sobre otro discurso —el de qué entendemos por arte—, dejando en definitiva un leve poso acorde con la narración, sin salir de la zona de confort de los guionistas. Ni falta que hace.

· ARTE ENTRE LOS MUROS ·

Si algún lector teme que el juego se resuma en bonitas capturas gracias al botón SHARE estará feliz de haber errado en tanto: una vez empezamos a arrebatarle el poder a la policía (al Deparment of Unified Protection -D.U.P.- para ser exactos) y vamos logrando distritos, sintiendo nuestra huella y limpiando las de los enemigos, comenzaremos a disfrutar del verdadero placer de tener poderes. Podemos ignorar la dualidad entre el bien y el mal pero no podremos dar dos pasos sin encontrarnos con una tanqueta enemiga hasta que hallamos borrado del tráfico aduanero a los malditos conductores del poder **HORMIGÓN**. Augustine, la némesis femenina de Delsin, tratará de esclavizarnos en su megalómana fortaleza y para ello se servirá de sus habilidades como conductora original y de los fondos ilimitados por parte del gobierno: dañar su imagen poco a poco degenerará en manifestaciones en contra del D.U.P. Entre tanta anarquía jugable, se hecha de menos que la propia mecánica obligue a seleccionar unos poderes a favor de otros para potenciar así las facultades del jugador, pero la intuición casi siempre será el mejor acierto. Sí se agradece en cambio que los enemigos no sean gigantes ciegos o científicos locos y sí una villana más humana con dobles intenciones y una rocosa forma de resolver los problemas.

La calidad del apartado sonoro mantiene el status habitual. Si en el primer Infamous daban total libertad a Amon Tobin para experimentar junto con Mel Wesson y James Dooley —alumnos de Hans Zimmer y su corriente estilística—, para esta ocasión se refuerzan las texturas de Seattle con Marc Canham (nunca ignoren su trabajo en el denostado Driver: San Francisco), los ambientes de Nathan Johnson —músico fetiche de Rian Johnson— y un buen puñado de temas del prestigioso baterista Bryan 'Brain' Mantia.

Vista desde fuera, la acción parece sucia y caótica pero internamente todo encaja como un guante, hasta el gunplay del gatillo R2 es cómodo por más horas que pasemos machacándolo. No estamos ante un sandbox entendido como Slee-



ping Dogs (United Front Games, 2012) —si acaso establecemos una derivación entre andar a patita como en cualquier Assassin's Creed o recurrir a vehículos—, ni ante un hack 'n' slash de poca profundidad. Quizá la corriente que mejor se adscribe al juego y como bien definió @chiconuclear en su análisis para AnaitGames sería la de action game. Habrá quien necesite justificar su compra o condenar el juego por no cumplir expectativas marcianas, pero SP no ha mentido a su público. Pese a no estar exentos de ciertas polémicas por un presunto downgrade gráfico, los de Seattle salen airosos de cualquier duda: lo que hay es lo que ven. Incluso regalaron la expansión 'Paper Train Storyline', desarrollada como una investigación junto con su página web oficial. Esta ofrece hasta cinco horas de nuevos contenidos, además de poder conseguir el poder **PAPEL** de un homicida obsesionado con los origamis —sí, yo también estoy pensando en Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) —.

· UNA MIRADA HACIA EL FUTURO ·

Nate Fox, director de 'Infamous: Second Son', hace unas semanas dejaba caer un par de apuntes sobre el futuro de la saga: «Infamous es un concepto muy amplio; una persona común obtiene poderes y decide si quiere usarlos para el bien o para el mal. Podría ser cualquier persona de cualquier edad, cualquier género, en cualquier momento, cualquier país.» Es interesante ver cómo plantean la opción de trasladar ese citado ADN a otros territorios sin revisar el suyo propio, porque este Infamous aún tiene mucho de decorado, de miedo al riesgo, de tópico púber y de producción sobre cortapisas. También apostaría el uso del altavoz del DualShock 4 para más funciones que simplemente reproducir como tono de móvil el opening de Sly Cooper: Thieves in Time (Sanzaru Games, 2013). Si desean crecer como franquicia deben analizar todos los agujeros y los puntos flacos de su propia historia. Por mi parte, disfruté de planear una estrategia para poder sobrevivir a la dificultad que proyectaba erradicar a todo un ejército cada vez que quería dar dos pasos. Si por el contrario su objetivo es la simple y llana diversión, estamos de enhorabuena, porque gracias a la eficaz faceta jugable nunca nos sentiremos forzados a completar el programa. Aplaudo la nobleza de garabatear sobre la psicosis post-11S una oda a la libertad —si bien puedes pegarle una paliza a los músicos callejeros, también puedes rastrear el mapa dejando escapar a sospechosos encarcelados y... bueno, benevolente o infame, hay que desterrar al D.U.P. para continuar—. Pero como action game que es, aplaudo más que hallan repasado el organigrama de las misiones para concentrar la acción.

En esta Seattle virtual que actúa como ciudad espejo, Delsin claramente disfruta de su poder. Quiere ser popular pero no quiere que se le tome demasiado en serio. Cumpliendo solo la mitad de aquella locución latina, quiere aprovechar el día de su juventud pero elude asumir más responsabilidades. Igualito que Sucker Punch.



El núcleo de la acción se desarrolla en la ciudad. La torre Space Needle, la discográfica Sub Pop, la cadena Burguer Royale o una suerte de franquicia de electrodomésticos que dispara un guiño al viejo Cole McGrath, son algunos de los enclaves que entretejen la realidad con la ficción, mimando cada rincón.

It's raining titans!

por Israel Fernández

PLATAFORMA: **XBOX ONE, XBOX 360, PC**
DESARROLLADOR: **RESPAWN ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **13 DE MARZO DE 2014**
Nº DE JUGADORES: **1**
ONLINE: **SÍ**



De las cenizas de Infinity Ward, donde Vince Zampella y Jason West fueron despedidos sin cobrar el finiquito, se fundaría un estudio con fugas de cerebros mediante. Tras varios ires y venires de creativos como Frank Gigliotti, Todd Alderman o el propio West y nueve meses después de aquel distante E3, Titanfall ya está on the street. Veamos cuánto hay.

Titán.

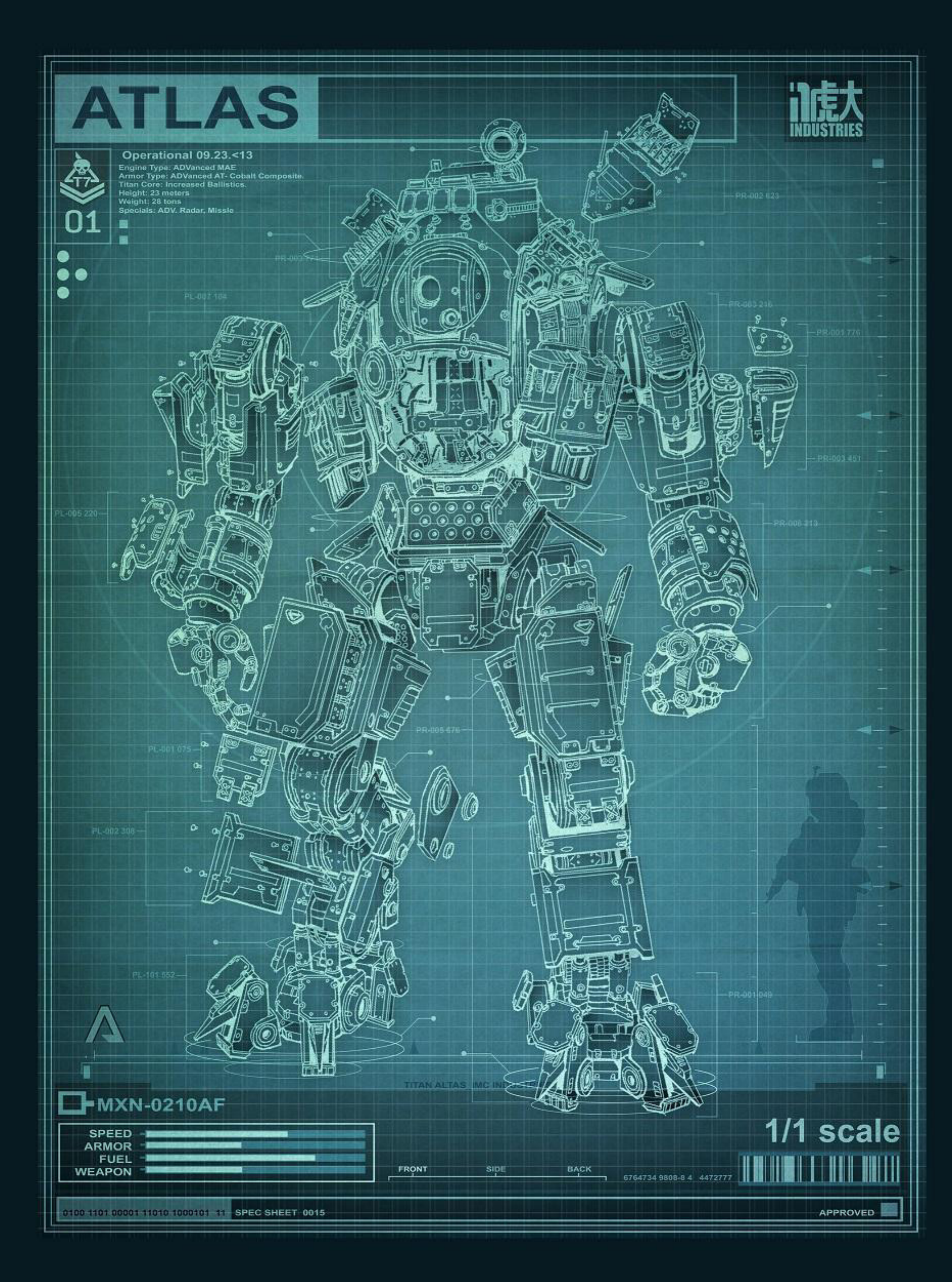
(del latín *Titan*, y éste del griego *Τιτάν*).
m. Persona de excepcional fuerza, que descuella en algún aspecto.

No nos engañemos, Titanfall es a la industria de los videojuegos lo que Brazzers al porno: vulgar, redundante y arquetípico; ni descubriremos nada al decir que Titanfall asienta una nueva moda –moda entendida como tendencia, desviando todas las miradas, enfrentando opiniones y generando arrolladoras cantidades de muertes según sus estadísticas–. Una vez te has enfundado un titán, los helicópteros son impersonales amasijos de hierro gris. Titanfall es, a su vez, una asombrosa labor de orfebrería; da igual si vienes del pádel o de trabajar en una refinería, en dos minutos estarás dentro del núcleo de acción. Su condición de adictivo shooter multijugador ofrece una paleta de opciones lo suficiente indulgente para tenernos absortos entre sus casi mil retos coloreados de cyan, turquesa y naranja butano. Decir que estamos ante un Call Of Duty con robots dinamita toda expectativa para un juego que, si bien comparte los habituales mimbres del equipo desarrollador en sus anteriores trabajos, procura una experiencia moderadamente fresca. Por ejemplo, no hay un modo concreto para el éxito, pudiendo darse ignorando la verticalidad de los mapas o valiéndonos de ella como principal acicate. Titanfall es, en definitiva, un pequeño gigante.

Una de las claves de su éxito viene dado por el respawn (no en vano el estudio desarrollador se llama como se llama): cada centésima de segundo en la pantalla de espera es un dedo acusador señalando en el teleprompter '¡MANCO!'. Un rápido renacer diluye el castigo, motiva al jugador y convierte las partidas en epilépticas sugar pills para todos los públicos. Respawn Entertaiment está interesada en que juegues y disfrutes, sin estudiar estrategias más allá del divertimento efímero. Subir de nivel es ridículamente sencillo y desplegar al titán tampoco cuesta apenas: puedes dejarlo en modo autónomo defendiéndote, luchando a su suerte o fiándole guardias –con una IA adaptativa–, o subirte a él y lanzar artillería contra otros mechas hasta salir eyectado por los cielos y provocar una escabechina en el aire. Con campaña o sin ella, narraciones musicalizadas y patriotismo rancio, hay suficiente diversión reventando amasijos mecánicos. ¿El problema de todo esto? Su fecha de caducidad.

Los duelos son equilibrados y persistentes a lo largo de los quince mapas incluidos (ulteriormente expandidos mediante DLC's), de los cuales nueve conforman el modo campaña. Ese inquirido timming se ve notoriamente desbalanceado cuando no hay jugadores reales: si en esas batallas de 6 vs 6, uno

de los equipos tiene un par de bots, está condenado al fracaso. La cacareada campaña no es otra cosa que una secuencia de enfrentamientos con algún vídeo y eventos scriptados mediante –obra y gracia de un cansado motor Source– contándonos lo bien que se llevan las dos facciones opuestas, Milicia e IMC. Dos horas de campaña para entrar en calor y practicar eso del parkour y los wallruns. En la vertiente estrictamente online encontramos la modalidad Desgaste –un mata-mata que contabiliza hasta las 150 muertes por bando–, Dominio de Fortines –con su A-B-C, conquistando terreno–, Captura la Bandera –huir hasta nuestra base–, Cazador de Pilotos –bajas humanas con titanes– y Último Titán en Pie –quizá la modalidad más divertida, todos vestidos para la ocasión con nuestros mechas y bailando hasta el amanecer–. No, tampoco se han estrujado la cabeza pero dominar la técnica, como e-sport que pretende ser, requiere horas y horas de disciplina zen. El armamento es variado por no generoso [hasta 31 piezas, recurriendo usualmente a la carabina] y el máximo de nivel se antoja limitado [hasta el 50 aka dos días de maratón], donde percibimos la dictadura del creador: la interacción está reducida a hackear torretas enemigas y deslizarse por tirolinas, los mapas se suceden en un orden preestablecido y el jugador no tiene opción de votar o elegir en cual jugar y, ante


ATLAS
INDUSTRIES
Operational 09.23.<13
Engine Type: ADVanced MAE
Armor Type: ADVanced AT- Cobalt Composite.
Titan Core: Increased Ballistics.
Height: 23 meters
Weight: 28 tons
Specials: ADV. Radar, Missle
T7
01
MXN-0210AF
SPEED
ARMOR
FUEL
WEAPON
FRONT
SIDE
BACK
6764734 9808-8 4 4472777
1/1 scale
0100 1101 00001 11010 1000101 11
SPEC SHEET 0015
APPROVED



"Centrado en matar y morir mucho, la virguería técnica radica en su minucioso gameplay enfocado a la competición."



todo, las pautas del juego las marca el propio juego, como si fuese demasiado consciente de sus valores y opciones. Virtuoso en lo que ofrece y torpón en lo que cuenta.

Las cartas de ventajas (burn cards) son un juguete apetecible: si no se consumen durante la partida se pierden y duran mientras aguantemos vivos, eludiendo los sistemas de 'racha de bajas' a favor de la pericia de cada jugador. Una opción desaprovechada, en cualquier caso, pues más allá del uso anecdótico y la autoridad momentánea que confieren, no podemos negociar o coleccionar esas habilidades, ni siquiera usarlas como moneda de cambio para originar, como en FIFA, todo un sustrato jugable fuera de las partidas per sé o motivar al hardcore gamer en desarrollar su técnica hasta el infinito.

Los que hayan crecido con el mangaka Masamune Shirow entreverán ciertos homenajes. Gráficamente resulta un tanto obsoleto e industrial, dejado, sin significar ésto nada en particular. Centrado en matar y morir mucho, la virguería técnica radica en su minucioso gameplay enfocado a la competición. Los jetpacks son la nueva cortadora de plasma, algo cool y fácil de entender. Por momentos recuerda a Brink (Splash Damage, 2011), comparte evidentemente mitología con Hawken (Adhesive Games, 2012) y es colorista como Bulletstorm (People Can Fly, 2011) o Crackdown (Realtime Worlds, 2007), absorbiendo y concatenando ideas heterogéneas, reposando por encima un notable aroma yanqui [entiéndase esto como halago y no como eufemismo]. Tiene sentido la exclusividad de Microsoft porque durante las partidas se intuye ese ADN de la compañía: el paisajismo de Halo (Bungie Studios, 2001), el frenesí de Gears Of War (Epic Games, 2006) y un ambiente general adolescente, olor a snack. Titanfall no quiere ser otra cosa que la que es y sus notables valores se ven mermados por una innovación parcial, a medio camino entre la enésima revolución del shooter y un simple giro de método. En cualquier caso, Respawn ha conseguido superar el complejo del offline, optimizando los recursos a favor de sus limitaciones como estudio debutante. Ojalá una secuela a la altura de su nomenclatura.

Somos el tiempo que nos queda



por Israel Fernández

Plataforma: **PC**
Desarrollador: **Bohemia Interactive**
Distribuidor: **Bohemia Interactive**
Lanzamiento: **16 de diciembre de 2013**
Nº de jugadores: **1**
Online: **Sí**



El siguiente reportaje comprende un ejercicio de investigación durante cinco días seguidos. Cinco días sumergido en el enésimo pelotazo zombi, un MMO nacido como ramificación de Arma II y tras el interés despertado, emancipado como juego independiente por la propia Bohemia Interactive. Desde el lanzamiento de su alpha oficial el pasado 16 de diciembre de 2013 hasta la fecha de redacción del artículo (primera quincena de febrero), DayZ ha escalado posiciones hasta liderar ventas y descargas en Steam: millón y medio de copias y contando. Pero, ¿por qué DayZ? ¿Por qué una medida temporal para definir la exégesis de un juego? ¿Se debe su éxito a la calidad de su comunidad modder o realmente estamos ante un producto genuino? ¿Las respuestas? Descubrámoslas.

DÍA UNO: CHERNARUS GEOGRAPHIC

Un jersey usado, unos pantalones, unas botas roídas. Eso es todo. Al menos funciona la linterna. Puedo ver la marejadilla amontonar su baba marina y a los árboles mecerse con un viento débil. A lo lejos se esconde un pálido sol entre nubes sucias. Como en The Long Walk, la mochila pesa lo justo para sobrevivir; pararse no es una opción. Un hacha tirada por el suelo insinúa peligros impertérritos. Moscas de podredumbre como un canto gregoriano, respiración agotada, cada ruido es una mentira, cada sombra una sospecha febril. ***Una de las críticas vertidas con mayor frecuencia tilda a DayZ de no-juego. Sin nada que hacer, sin objetivos claros, tan sólo vagar durante la eternidad por un páramo de 225 kilómetros cuadrados. Pero, ¿nos permite interactuar con los objetos? ¿Sí? Pues entonces es un juego. Esta reducción tan idiota formula la clave de su éxito.*** El ladrido seco de uno me despierta del mesmerizante looteo; desde aquí una fábrica se antoja como un gigante escuálido y el atardecer despliega su petróleo manto hasta cubrirlo todo. Por suerte, no camino solo en esta homérica liturgia. Javi, David y Sergio tienen más experiencia en mundos ficticios. Para apoyar la experiencia preparé una lista de canciones con extractos de bandas sonoras: Journey, Red Dead Redemption, Silent Hill 2 y algunas cosillas de Nick Cave, pero Javi me recomendó jugarlo desprovisto de estímulos externos, que "el propio entorno sabe comunicarse". Y no parece andar equivocado: todos esos wavs mezclados entre toneladas de texturas y cuadrículas primitivas son más inmersivas que ninguna de las cosas que haya jugado en toda mi vida. Ese es el acicate. En apenas dos horas me encuentro enumerando una retahíla de nombres impronunciables de ciudades, de servers, de puntos de respawn, escucho con atávico esmero consejos para no perderme y entiendo que ya no soy el Robert Neville que presumía sino un anónimo pardillo. Esto no es un nicho de niños rata aburridísimos, es el alambique de una sociedad aterrorizada.

DÍA DOS: THE SILENCE AND THE FURY

En The Road, Cormac McCarthy nunca explicó el origen del mal, pero éste campaba a sus anchas. El mal no era un acontecimiento, una fecha marcada en el calendario de la historia, sino ese ente que supuraba lánguido sobre cada superficie hasta infamarlo todo. El mal es la humanidad perdida que no necesita justificación para cruzar la lívida línea. Han matado a Javi. Un convoy con armamento militar usó una mochila como cebo. Lo he encontrado saqueado hasta los huesos, el cadáver suspendido sobre la maleza me recuerda que nadie está exento de pagar su pequeño tributo en esta trituradora. Los legionarios de Fallout New Vegas son meros muñecos furiosos comparados con estos avatares furtivos, estos hijos de puta que trucan sus armas hasta convertirse en deidades virtuosas y pervierten la balanza de la supervivencia. Nada más banal y más profético. Sergio está desangrándose debido a una explosión –apenas le quedan dos vendajes, está intentando rasgar una camiseta vieja para sacar unas tiras– y no creo que aguante mucho más; David está casi deshidratado y perdido entre una fila de árboles que se asimilan a columnas de humo negro. Las armas de fuego son un capricho narcisista. Ellos se agrupan como primates y nosotros tendemos a desorganizarnos. Las latas que porto no sirven de nada. No tienen anilla y necesito un destornillador o algo puntiagudo para abrirlas. Cuanto mayor sea el objeto, mayor porcentaje de comida desperdiciaré en el proceso. Mi reino por un puto abrelatas. Mientras engullo mi única Pepsi, unos rugidos furiosos empiezan a cernirse sobre mi nuca.

Sigo parapetado en el saliente de un muro demolido. Sergio dice que debería estar buscando trabajo, pero en Dolina solo hay vacantes para control de plagas. David emerge entre las sombras y peina la zona con su habitual destreza. Cuatro de ellos descomponiéndose en la hierba dejan bebida, un reloj y un mechero. Tal vez sea hora de descansar, nos los hemos ganado.

Día tres: A Straight Story

El día es radiante, trinos y gorjeos nos invitan a pasear por las bucólicas alquerías y los prados verdetrigo. Nos adentramos con despreocupado albedrío hacia un inmenso poblado. David nos promete una fuente de agua cristalina, unos prismáticos y posiblemente un coche. Sin el mayor problema, mejoramos ostensiblemente nuestra seguridad, fortalecemos nuestra confianza. Somos un comando. *Quien más y quien menos siempre ha divagado con la cándida idea de la soledad [sobre todo quienes nacieron circa 1950, cuando adquirimos esa conciencia postnuclear tan fauvista]; un mundo donde, de un día para otro, está dispuesto sólo para nosotros. No pensábamos que las máquinas recreativas se alimentaban de las hidroeléctricas y los centros comerciales eran diariamente abastecidos por camiones. Un sueño que tornaría en pesadilla porque, no nos engañemos, no sabemos vivir completamente solos. DayZ ventila de un plumazo ese primer inconveniente: los espesos bosques y las cabañas abandonadas son menos agrestes con buena compañía, ser salvado en el último momento de las garras de uno de ellos mientras otro recita por el headset alguna de las cien obras clásicas que moran escondidas por este mapa pixelado son, en esencia, una experiencia inolvidable.* Comienza a llover. Llegan rumores de un tipo que lleva cuarenta días saltando de servidor en servidor desafiando las leyes de la aleatoriedad y el factor entrópico. Nosotros hemos decidido ir en busca de Javi, que ha vuelto a empezar en la otra punta con el clásico lema de 'morir con honor, resurgir con rencor'. Vagamos arribados como nómadas peripatéticos, sin mayor conclusión que consumir nuestra existencia reducida a iconos. Una bala de largo calibre silba cercana. Ellos, los harapientos, no sabrían ni empuñar un lápiz. En toda guerra, la muerte es un mero trámite contextual que se enfrenta sin dramaturgias y total carencia de empatías. En un videojuego la indiferencia ya es paroxismo. Un francotirador paciente cruza el cuerpo de Sergio, mientras éste talaba madera para la hoguera; parece ser que la naturaleza se ha tomado la revancha. Cuerpo a tierra, ignoro todo cuanto me rodea y me arrastro como un reptil hasta un cobertizo. Javi tendrá que esperar.





Día cuatro: The Darkest Night

Los hachazos sordos son nuestro mantra. David y yo hemos desplumado a un par de pardillos que presumían de héroes, el resto del tiempo ha sido un impreciso devenir esquilmando curas locos y paletos hiperactivos, lo suficiente para dosificar la euforia. *De un tiempo a esta parte, los 'social survival' han adquirido una popularidad absurda. Basta revisar las gráficas de los más vendidos en Steam y demás bazares virtuales para vislumbrar que esos mundos persistentes no paran de aumentar: Minecraft sería el mejor ejemplo que desde mediados del 2009, con su alpha primero y su posterior lanzamiento en noviembre del 2011, ha crecido exponencialmente. Mientras otras grandes marcas se esfuerzan en rebosar sus sandbox triple A's de elementos que los doten de mayor realismo –a saber, peatones, tráfico, publicidad, animales y todo lo que lo acerque a una verosimilitud más sólida–, éstos otros prefieren desnudar sus juegos para evitar distracciones. Es*

más, cuando paseando por algún poblado en DayZ encuentras un cartel de unas idílicas vacaciones, es común quedarse parado mirando y comentando el sentido contextual que desprende ese cartel ahí, en medio de un apocalipsis soviético. Un chico se acerca con el arma enfundada. Nos emplaza a visitar el supermercado de Krasnostav, suplicando que le acompañemos. Le regalo un par de sodas, unas vendas y algo de munición y le deseo mucha suerte en su viaje. Oscurece y me adhiero luz química sobre el traje. David está abajo, alejado en el fondo del valle, intentando dar caza a un ciervo, asegurándome que es la mejor fuente de energía. Inmediatamente éste se gira y le ataca, con tan mala fortuna que le fractura una pierna. Mientras gatea tirado en el suelo, no uno sino dos de ellos se acercan, rodeándolo. David, nuestro Rambo particular, con más de una centena de cadáveres en su hebilla, ahora sucumbe de la manera más ridícula.

A lo lejos, con tosca lentitud, puedo observar toda la acción sin impedir el veredicto. Como en 'The Deer Hunter' acabo su trabajo, mato al maldito ciervo y a los caminantes y me guardo su machete. Ahora estoy solo frente a la noche cerrada.

DÍA CINCO: DAYZ OF WONDER

Perdido en este detour, Ralph (el líder del Señor de las Moscas) no duraría aquí ni una siesta. He conseguido reencontrarme con Javi, pero no porta ni armas ni víveres y empiezo a sentir que es un lastre. Sigue oscuro y necesitamos aprovisionarnos con brevedad. Marchamos por un terreno labrado y percibo que alguien nos sigue. Juraría que me he inmunizado a los gritos de furia, a las subidas y bajadas de los medidores. Ya conozco todas las etimologías de las armas. Acortamos lo posible para llegar a un campamento médico y una vez allí nos equipamos con fusiles de asalto. Abandonamos el alijo y seguimos intuyendo la presencia de un polizón. «¡Me han dado! ¿Quién ha sido? No veo a nadie, no sé quién ha sido.» Javi yace tendido. Saco los prismáticos y doy un rodeo. Nadie. El pulso se me acelera como nunca. Llevo diez minutos dando vueltas en círculos. Esta tierra no es de nadie, el camino es la ambición. ***Ante la paranoia a ser atacado surge una inteligencia mucho más feroz, un ansia por sobrevivir a toda costa. Todos los jugadores pueden ser tus enemigos y los pocos amigos son un preciado valor a conservar mayor que un menú de ítems diogénico. DayZ espolea mejor que nadie esa invitación a la cooperación, la exploración y, en última instancia, la venganza. Podemos advertir que el futuro está irremediablemente aquí. Plagado de bugs inicuos –subir escaleras se asume como deporte de riesgo– y promesas fatuas, el jugador reacio podría esperar hasta 2015, pero al menos Bohemia informa al cliente. DayZ nos advierte con su mirada hacia la oscuridad que cada jugador tiene que ganarse su hueco en el mundo.*** No ha sido ninguno de ellos, muerte de no-muertos, sino un hachazo directo al cráneo. Me ha debido partir como un melón. Aún puedo ver mi nombre en la pantalla; hora de la defunción ▸ 14:36. Podría volver a empezar –aquí no existen cargas de partida, emparejado semánticamente con los roquelikes– pero ya he comprendido el motivo de mi viaje: sin destino concreto, cada día es el último día. Y ya no me quedan cartuchos. Sabía que en algún momento tendría que morir –vaya novedad, capitán obvio–; lo que no imaginaba es que fuese matándonos los unos a los otros. Tan sólo es un juego, me digo, ahora es momento de aplicar todo lo aprendido a la vida real o podría simplemente ignorarlo y escribir con ello un relato corto. No, esperen, cada minuto que pasé en Chernarus era también parte de mi vida, sería una dicotomía estéril implantar una frontera entre lo vivido y lo simulado. "Vivir es fácil, arduo sobrevivir a lo vivido", que diría Valente.

Esta es mi historia. Por suerte, cada uno puede contar la suya propia.



Super Mario 3D World

por Pedro J. Martínez

Gatitos y campanas para combatir la desidia

Ya no quedan varas de medir para Mario. Nintendo, casi sin despeinarse, ha ido destruyendo uno por uno todos los techos que ellos mismos habían establecido. Techos inalcanzables para la competencia, Capillas Sixtinas en las que no cabe hacer otra cosa que levantar la mirada y aplaudir. Super Mario 64, Sunshine y Galaxy sirvieron para dar un empujón a sus respectivas videoconsolas, para hacerlas más visibles, pero al mismo tiempo para demostrar al mundo lo que son capaces de hacer, para darle una nueva vuelta de tuerca a los parámetros más asentados de los videojuegos de plataformas.

Por primera vez, y manteniendo al margen la subsaga New, el primer videojuego de Mario ligado a una plataforma no es una obra completamente original. Super Mario 3D World es Super Mario 3D Land. Expandido, mejorado y muy refinado, pero el sistema de juego nació para la portátil, no para la sobremesa. Si echamos un vistazo a los precedentes, resultaba difícil pensar en un Galaxy 3: Nintendo tenía, y sigue teniendo, problemas para comunicar algo tan sencillo como que Wii U es una consola nueva e independiente de la vieja Wii, y convenía alejarse de las más recientes glorias pasadas. No estamos hablando de un simple paso adelante: la distancia entre 3D Land y 3D World es tan grande como la que había entre Super Mario Land y Super Mario World. O entre Disneyland y Disney World. Sin embargo, cuando se han generado unas expectativas desmesuradas –gracias a los excelsos trabajos previos– ni toda la magia del mundo es capaz de satisfacerlas.

Y eso que si de algo va sobrado Super Mario 3D World es de magia. De la auténtica, de la que brota del talento y del esfuerzo dedicado, de esa artesanía y esa tradición arraigada que tanto daño está haciendo a la gran N pero que tan buen resultado da en según qué cosas. En definitiva, de ese Know-How del que pocas empresas pueden presumir al nivel de la de Kyoto. Desde muy al principio, el jugador puede observar cómo todos los elementos están dispuestos para dar, de nuevo, la bienvenida a un viejo amigo. En Nintendo son expertos de la manipulación sentimental, saben cómo llegar a nuestro corazón y tienen una hoja de ruta que



Plataforma: **Wii U**
Desarrolladora: **Nintendo EAD Tokyo**
Distribuidora: **Nintendo**
Lanzamiento: **29 de Noviembre de 2013**
Nº de jugadores: **1-4**
Online: **No**



Las casas del jefe de cuadrilla Toad son una de las sorpresas positivas que nos deja la obra de Nintendo. El uso de la cámara y sus mecanismos más bien puzleros lo convierten en el aderezo perfecto para un juego con un lenguaje tan de salto como Super Mario 3D World. Si es que aún no se les ha ocurrido, alguna cabeza pensante podría exportar la idea a 3DS y crear un debut fantástico para un personaje que, quizá, ya se va mereciendo asumir algún protagonismo independiente. Que las setas también tienen sentimientos.

siguen al pie de la letra en cada nueva gran entrega del fontanero bigotudo. Sin que haya el más mínimo rastro de deja vu, todos los recuerdos de experiencias pasadas emergen de nuestra memoria. Los elementos clásicos funcionan como si el tiempo no hubiera pasado para ellos y los nuevos engranan con una naturalidad pasmosa, aderezados con una banda sonora que, si bien no aporta temas nuevos tan buenos como los de otras entregas, sí que reinterpreta de forma soberbia algunos clásicos imperecederos. Un cóctel de endorfinas de acción inmediata.

Por supuesto, 3D World no es un mero refrito para aprovecharse de la nostalgia y de la fidelidad a la marca de los más veteranos. La mano está tendida durante toda la aventura para que nadie, por muy inexperto que sea, se quede fuera. Como no podría ser de otra forma, esto tiene su contrapartida: el jugador experimentado ha de esperar mucho para hallar desafío, quizá más de lo razonable. Todos los niveles, sin excepción, gozan de un diseño impecable y de una variedad pasmosa. Cada uno tiene algo que lo hace único, un elemento o mecánica que explota y del que carece el resto. También es fácilmente apreciable cómo se ha enfatizado en las capacidades multijugador (local, que estamos hablando de Ninty): siempre hay hueco para que hasta cuatro jugadores merodeen por los escenarios. Aunque el título se puede completar jugando en solitario, el mensaje es claro: la experiencia no está completa hasta que no lo juegas acompañado.

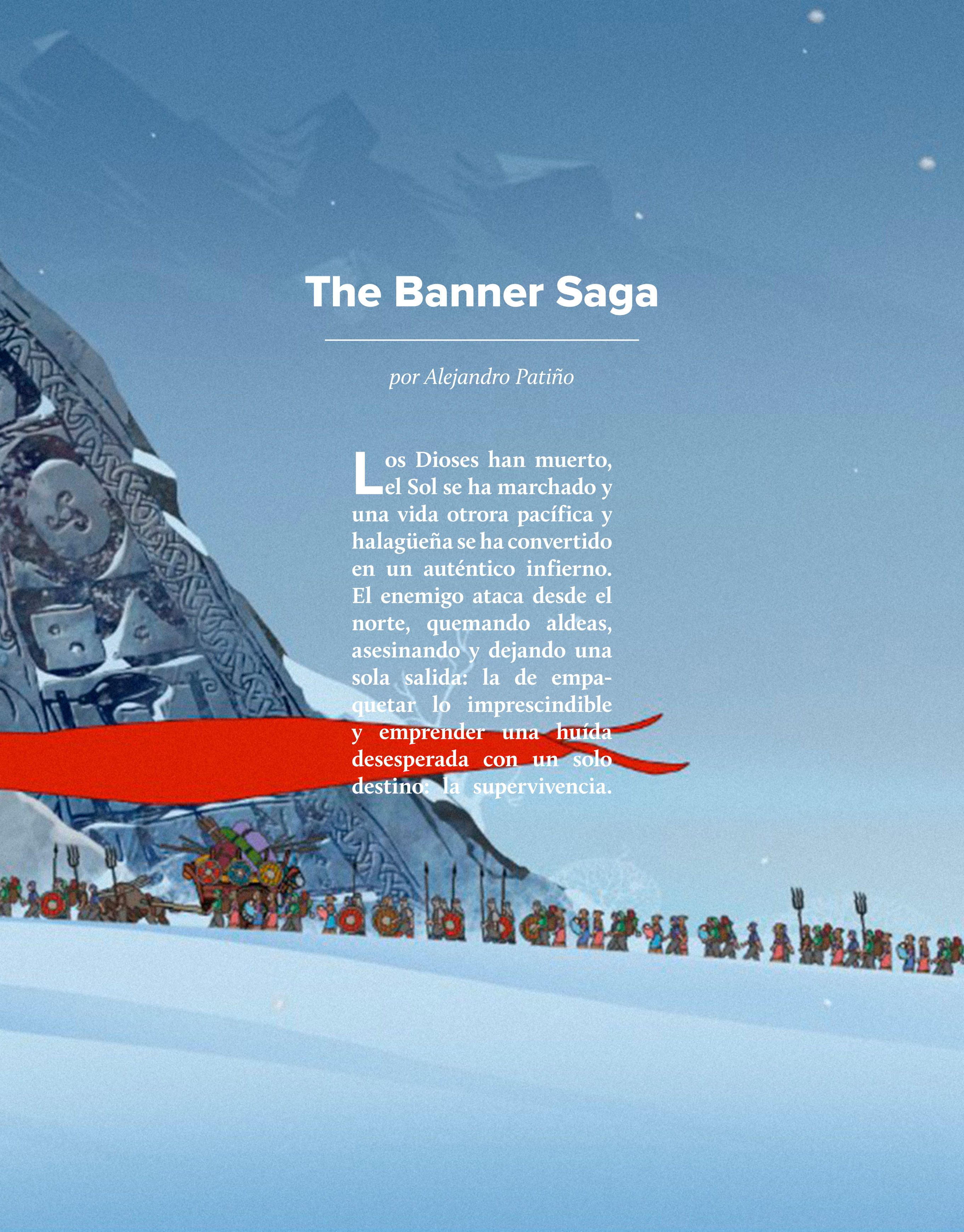
Porque lo que importa en Super Mario 3D World son las mecánicas, la diversión. Da lo mismo que esta vez Bowser, en vez de insistir con aquello de secuestrar a Peach, haya optado por embotellar un pequeño grupo de princesas-hada. De hecho, nuestra amada heredera aprovecha la coyuntura para destaparse como personaje jugable, reuniendo de nuevo a la cuadrilla de aquel apócrifo Super Mario Bros. 2 occidental. Luigi, Toad y Peach no sólo echan un cable al pluriempleado de Mario, sino que aportan habilidades únicas que pueden hacer conveniente su elección en detrimento del plomero colorado. En ocasiones estas cualidades conceden demasiada ventaja, lo que unido a un amplio repertorio de power-ups tanto clásicos como novedosos nos lleva al aspecto más descuidado de la obra: la dificultad.

Pongamos como ejemplo la flamante campana que otorga el traje de gato, el distintivo indeleble de este Super Mario 3D World. Como felino, cualquiera de los personajes puede trepar un buen montón de metros, atacar sin necesidad de saltar sobre los enemigos y lanzarse en picado para superar obstáculos. Al final, elementos diseñados para ser superados de una determinada manera se quedan sin función porque se puede atajar a base de zarpazos, y por eso se acaba yendo al nivel 1-1 en busca del disfraz prodigioso. El diseño intenta recoger esta tesitura, pero no la soluciona del todo bien. Hay que reconocer que, debido a lo fantásticos que lucen los personajes con cada uno de los trajes, a uno le cuesta fijarse en los pequeños problemas que estos pudieran provocar. La escala es más pequeña que en los Galaxy, más minimalista, más juego y menos artificio, acorde con su naturaleza un poco más arcade, pero igualmente bella. Se usa lo que se necesita y nada más, de modo que es difícil encontrar algo que sobre o se sienta impuesto.

Al final, uno puede quejarse de muchas cosas en Super Mario 3D World. Los jefes son extrañamente insatisfactorios y se echa en falta un mapeado algo más atrevido, con salidas secretas o niveles ocultos. No obstante, todas las dudas quedan resueltas cuando Nintendo desenfunda la varita y hace de las suyas: los mundos extra –sin duda lo mejor de toda la obra–, los coleccionables y los curiosos replanteamientos de mecánicas ya utilizadas apenas nos permiten levantar la voz para emitir un lamento. La esencia de la eterna felicidad está guardada en una caja fuerte en Kyoto, y cada cierto tiempo alguien permite que el mundo pueda disfrutar de unas pocas gotas en forma de videojuego. La salida de un nuevo Mario no es una noticia, es un acontecimiento. Una nueva oportunidad para poner el pasado patas arriba y mirar al futuro a través de los ojos de unos personajes que son algo más que avatares: son amigos fieles, que nunca defraudan. Amigos que seguirán ahí, acompañándonos y recordándonos por qué amamos los videojuegos.



Plataforma: **PC, Mac**
Desarrollador: **Stoic**
Distribuidor: **Stoic**
Lanzamiento: **14 de enero de 2014**
Nº de jugadores: **1**
Online: **Sí**



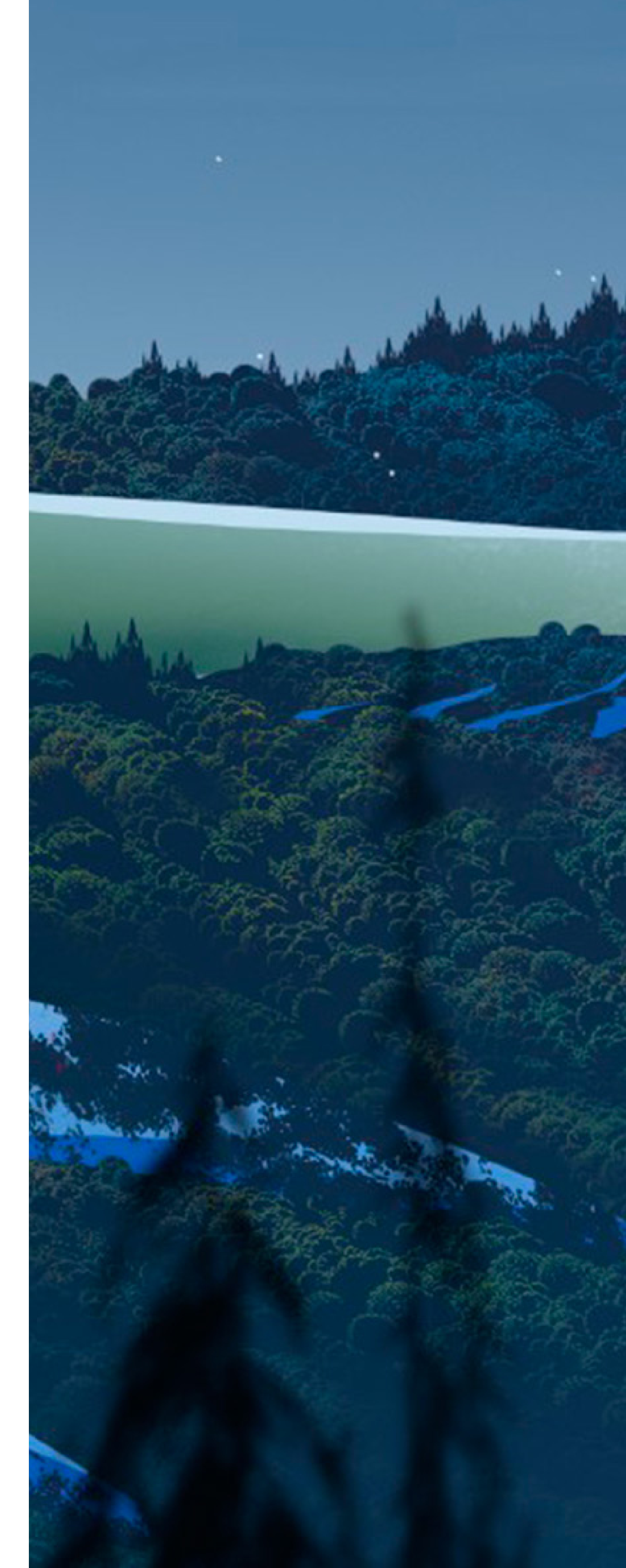
The Banner Saga

por Alejandro Patiño

Los Dioses han muerto, el Sol se ha marchado y una vida otrora pacífica y halagüeña se ha convertido en un auténtico infierno. El enemigo ataca desde el norte, quemando aldeas, asesinando y dejando una sola salida: la de empaquetar lo imprescindible y emprender una huída desesperada con un solo destino: la supervivencia.

Despierto de un sueño inquieto y poco reparador, recostado contra una de las desvencijadas y chirriantes ruedas de un carro de tiro. Al moverme para incorporarme, una abrasadora oleada de intenso frío me atraviesa cuerpo y alma, cual estocada final a enemigo caído: firme y cruel. Acomodo mi capa escarlata y compruebo mi hacha, que cuelga de su cincha lánguida y fría, como esta mañana. Mientras la miro, humedezco mis labios, pensando que los ruidos que me han despertado, seguramente significarán más problemas. Miro al cielo con cierto halo de esperanza, pero todo sigue igual que ayer. El Sol se ha marchado; como huyendo del cada vez más hiriente frío, dejó de salir cada mañana. Un poco menos vivo, me incorporo y piso la nieve, elijo un poderoso pino y me acerco erguido y sonriente, pensando que una actitud positiva ayudará a acabar con el desánimo que reina en nuestra comitiva. Ya frente al pino, observo cómo el humeante chorro de orina dibuja un camino en la nieve del suelo. Advierto cómo ese pequeño atisbo de calor me recuerda que sigo vivo, que las últimas semanas no han sido un mal sueño. Me divierte la ironía de descubrir que el camino de orín en la nieve me recuerda a nuestra caravana. Escapamos proscritos del sitio donde nacimos, aparentemente errantes. Sencillamente huimos a donde podamos encontrar recursos que nos mantengan con vida. Hollamos la tierra vacilantes pero firmes, espoleados por un mal mezquino de ojos inexpresivos y torsos de piedra. Un mal que nos acosa incesante, y que sega toda vida que se cruza en su camino.

Acercarme al centro del campamento confirma mis temores. Un idiota cuya cara no recuerdo haber visto antes robó una de las escasas botellas de hidromiel que tenemos y que usamos para curar heridas o calentar a los enfermos. Espoleado por el fuego de la bebida, se arrimó demasiado a la moza del alfarero y le rompió el virgo. Ahora, una masa inconsciente jalea a los padres, que claman justicia. Al acercarme, miro fugazmente a mi fiel amigo, que me observa expectante, y no puedo dejar de admirar el porte orgulloso y la sosegada calma de los de su raza. Se antoja imposible evitar pensar que en ese pueblo de astados gigantes una





Un tapiz preciosista y básico, casi aséptico, donde cualquier nota de color que rompa el blanco dominante de la nieve aporta matices de tan bellos, casi espirituales.



situación como esta es impensable. Puedo ver la mezcla de crispación y tristeza en los ojos del Varl. Tras hablar con los implicados y observar a la muchacha me doy cuenta de que algo esconden. El idiota mira a la muchacha antes de confesar, y ésta le rehuye la mirada, con un ademán mezcla de vergüenza y temor. Hago una señal para que los hombres vayan levantando el campamento. El mal que nos persigue no descansa, y debemos apretar el paso. Entretanto, me enfrento a la disyuntiva que se me plantea. Es obvio que la muchacha está en el ajo, los dos se pasaron con el hidromiel, y la fresca juventud de ambos hizo el resto. Seguramente, el frío tampoco ayudara a mantenerlos separados. Sin embargo, el alfarero tiene otro hijo, uno de mis guerreros más valiosos, que además es popular y querido por muchos. La muchacha no confesará aunque castigue al pobre idiota. Está aterrada. La otra opción es desvelar lo sucedido, hacerles confesar y castigarles por robar la botella, pero eso no bastará a los padres. Y además, un leve castigo podría impulsar a más gente a meter mano en las provisiones. Otra pequeña carga en mi conciencia hará más duro mi camino, pero sin duda aligerará el paso del resto. Decido ser práctico y decreto la expulsión de nuestra caravana del pobre idiota. Todo el mundo parece satisfecho y en breve estamos en marcha, dejando atrás al desdichado, con un petate de agua helada y un mendrugo de pan duro. Hace ya tiempo que mi sentido de la justicia cedió ante la necesidad y el mal menor. Al principio todos tratamos de ser justos y benevolentes. Entonces llega la vida y te pone en tu sitio. Cada decisión es una encrucijada, cada fracaso un martirio. Pero así es el mundo en el que vivimos. Un mundo sin Dioses, tan inerte y frío que hasta el Sol lo ha abandonado.

Nuestra comitiva atraviesa una escarpada colina y un estrecho paso empedrado. Tras él, se atisba una de las piedras sagradas. No tenemos tiempo para descansar, pero la subida ha sido dura, así que concedo media hora de descanso. La vista desde este paso elevado es maravillosa. Los valles nevados en contraste con el límpido cielo y el verde del bosque bajo el acantilado. Pareciera que la hostilidad del mundo actual no hiciera sino embellecerlo, elaborando un tapiz preciosista y básico, casi aséptico, donde cualquier nota de color que rompa el blanco dominante de la nieve aporta matices de tan bellos, casi espirituales. Una belleza que duele, obra de arte de unos Dioses que ya pasaron a la historia. Doy la señal de continuar casi con lágrimas en los ojos cuando escucho a mi espalda la voz de esa muchacha de tristes ojos, que comienza a entonar aquella bella canción. Suspiro emocionado y emprendo el paso. La muchacha sigue cantando, con la voz suave y grave de siempre. Al tiempo de ponernos en marcha, algunos empiezan a acompañarla, primero con percusión, hasta que ese trovador que encontramos a las afueras de aquella aldea saca su violín. No tarda en salir el acordeón del hijo del herrador. Y entonces ahí está: esa tonadilla que canta nuestras penurias y alaba nuestro ímpetu, que nos da fuerzas y nos alegra el corazón. Nuestra banda sonora particular, que nos ha acompañado desde el inicio de nuestro viaje a ningún sitio. Una preciosa composición que parece amoldarse al camino, que te muerde el corazón en las penurias y te llena de esperanza en la bonanza. Cuando la canción acaba atisbamos un río y un paso resguardado junto a un bosque. Las huellas de 309 civiles, 156 guerreros y 53 Varls no permanecerán demasiado debido a la densa nevada. Además, faltan un par de horas para el anochecer, tal vez tres, y tras caminar todo el día decido acampar. Descanso un par de horas y justo acabo de sentarme a la hoguera cuando oigo un silbido y un gorjeo. Al levantar la vista, veo que una flecha atraviesa el cuello del alfarero, que comía frente a mí. El cazo de caldo de ajo rueda por mi rodilla y cae a la nieve con un ruido sordo. ¡Nos atacan!. Rápidamente doy la señal y preparo una avanzadilla. ¡De nuevo un terreno llano y extenso!. Sin recovecos para parapetarse. Sin alturas para apostar tiradores. De nuevo una simple y llana escaramuza, sin sesudas estrategias ni margen para la sorpresa. Doy la señal y ordeno a los Varls que se coloquen delante. Me pongo detrás de ellos y encajo una flecha en mi arco. Se trata de bandidos. Se lanzan a la batalla gritando y maldiciendo, malgastando sus fuerzas cortando el aire y lanzando improperios. Cuando llegan a primera línea, ya hace mucho que se les espera. La primera

descarga es letal. El combate parece pararse mientras apunto. Oigo mi respiración suave y acompasada: concentrada. Tenso el arco y suelto la flecha, que vuela hacia la garganta de un bandido, que cae al suelo ya muerto. Logramos diezmar las filas de los atacantes, tiñendo la nieve de rojo sangre. Cuando ellos llegan, también usan sus argucias. Empuñan cuchillos curvados y fuertes espadas cortas. Algunos de los nuestros caen. Observo sus ojos inertes y con el corazón lleno de rabia doy una orden. Lanzo mi arco al suelo, saco mi hacha y me lanzo al combate. Como un resorte, todos me acompañan, lanzando un ataque desesperado y sangriento que termina de decantar la balanza a nuestro favor. Tres horas más tarde y bajo la luz de la Luna, ya aseado y tranquilo, mi fiel amigo se presenta ante mi. Porta dos fardos grandes, uno en cada hombro. Sin duda cadáveres. El precio por tan dura batalla ha sido de 30 civiles, 50 guerreros y 10 Varls que dejaron nuestro maltrecho mundo. Sin dejar de mirarme, el gigantesco Varl arroja los dos fardos al suelo, abriéndose al caer contra la nieve, y mostrando al valiente idiota y a la hija del alfarero. Seguramente el dejado atrás encontrara a los bandidos y les informara de nuestra posición, prometiéndoles nuestras provisiones a cambio de su vida. Levanto la vista buscando los ojos del enjuto Varl. Asiente en silencio, y me informa de que trataban de huir juntos, y fueron confundidos con enemigos en retirada, y por lo tanto abatidos. Buscando minimizar el daño causé uno mayor. De haber abandonado a su suerte a ambos, probablemente los bandidos habrían querido quedarse a la mujer y el idiota habría peleado y muerto. Nuestra caravana ni se habría enterado. Bajo la vista tratando de ocultar mi apesadumbrado rostro. Oigo cómo el Varl recoge los cadáveres y se los lleva. Pero la pesadumbre se marcha como llegó. Ya aprendí hace mucho que este mundo solo avanza, no vale la pena mirar atrás ni pararse a pensar las cosas. Siempre hacia adelante, es la única manera de sobrevivir. Así que no sin cierta vergüenza evalúo la situación y me alegro por saber que nuestras bajas nos permitirán estirar nuestras provisiones cuatro días más, cinco con suerte. Así funciona este viaje. Duro y sin piedad. Como la vida misma.



GAMEREPORT SORTEA HASTA EL 15/5/14 UNA COPIA DE METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES PARA XBOX360 Y PLAYSTATION3.



Entrarán en el sorteo los suscriptores en España de GAME REPORT (os podéis suscribir con vuestro email desde http://www.gamereport.es/) **que hagan un RT o tweeteen el mensaje correspondiente al sorteo del juego que elijan:**

@GameReport_ES sortea para sus suscriptores una copia de Metal Gear Solid V Ground Zeroes para PS3 hasta el 6/5/07 #GRsorteoMGSVGZ_PS3

@GameReport_ES sortea para sus suscriptores una copia de Metal Gear Solid V Ground Zeroes para Xbox360 hasta el 6/5/07 #GRsorteoMGSVGZ_X360

En caso de hacer RT a los dos tweets, se le asignará al participante aleatoriamente a uno de los dos.

En un periodo máximo de una semana después de la finalización del plazo, se contactará con los ganadores por twitter los cuales tendrán que facilitar imprescindiblemente el email con el que están suscritos a GAME REPORT.

*En caso de que no se pueda contactar con el seleccionado, que no cumpla con las bases del sorteo o que no se pueda hacer entrega del premio a este, se repetirá el proceso de selección siendo este eliminado de la lista de participantes.

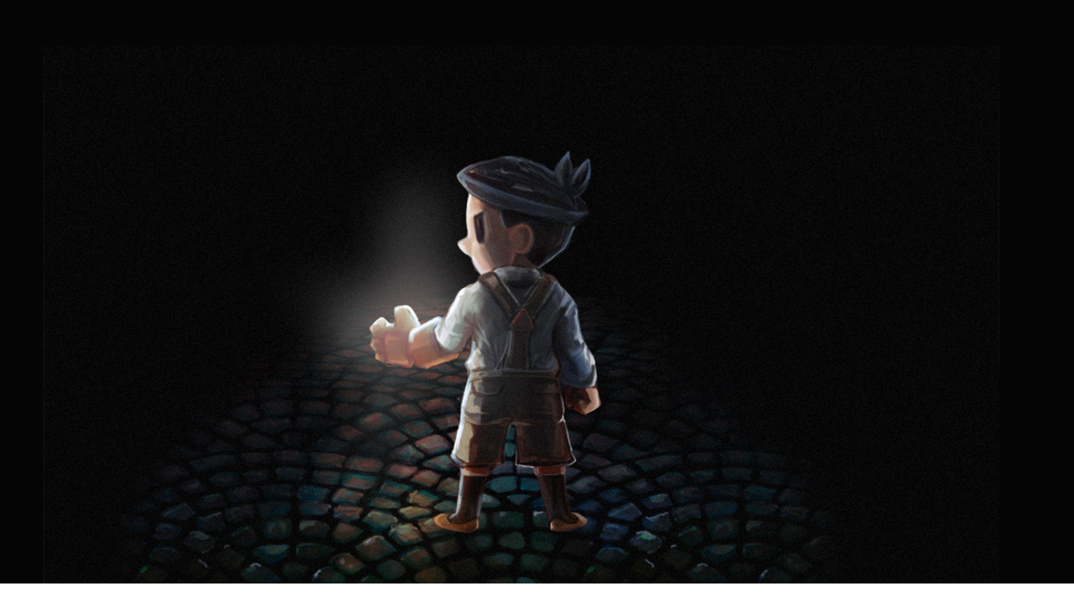
**GAME REPORT se reserva el derecho a usar el nombre de usuario de twitter de los ganadores con fines promocionales.

***El mero hecho de participar en el sorteo implica que el usuario acepta totalmente las condiciones.

Plataforma: **PC, Mac, Linux**
Desarrolladora: **Rain Games**
Distribuidora: **Rain Games**
Lanzamiento: **13 de diciembre de 2014**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**

Teslagrad

por Juanma García



Son varios e infinitos ejemplos, los juegos que llegan a Steam y acaban por fracasar y caer en un pozo oscuro de donde casi nunca logran salir.

Sin embargo, existen ciertos rezagados que una vez entran en el mercado, se elevan hasta el séptimo cielo y acaban por triunfar de la manera que ya se esperaba, y eso es precisamente lo que ocurre con Teslagrad, el debut de la gente de Rain Games.

Con el avance de las tecnologías, los juegos han mejorado de una forma prácticamente imposible de imaginar hace unos años. Ahora podemos manejar elementos a nuestro antojo, dar otra perspectiva al videojuego en cuestión y muchas cosas más que por espacio no dictaré en estas páginas. De este cambio, cabe decir que Teslagrad ha sabido aprovecharse y ha implementado una resolución de puzles en la que todo se sucede de manera lógica y ordenada.

En el videojuego, manejamos a un niño que deberá resolver su pasado, su presente y su futuro a la vez que huye de unos extraños guardias que no parecen demasiado amigables. Con el fin de despistarlos, nuestro pequeño héroe se introducirá en un extraño y amplio fortín donde deberá vivir un sinfín de aventuras en busca de las respuestas sobre sí mismo.

A nivel de guión, el juego está presentado de una forma bastante innovadora. A medida que vamos avanzando en el fortín, nos vamos encontrando escenas de la historia representadas a través de

un teatro de marionetas, de tal forma que se le añade el toque infantil de nuestro personaje a la resolución de la historia, aunque por otro lado ésta sea más oscura de lo que parece, y nos sumerja en muchas ocasiones en el dramatismo más intenso.

En el apartado técnico, podemos encontrar la sencillez en los primeros momentos del juego, dotando al jugador la resolución de puzles sin apenas complicaciones, y además, tomando el primer contacto con un juego que ni mucho menos reside sólo en las plataformas. Digo que no reside sólo en esto, porque aunque los rompecabezas parezcan demasiado simples, a medida que vamos avanzando en la historia se nos va otorgando ciertos objetos que harán todo mucho más complicado.

El magnetismo tiene mucha cabida dentro de Teslagrad, siendo nuestra principal fuente de resolución de dichos acertijos, ya nombrados con anterioridad. Mediante unos guantes que adquirimos al poco de empezar el juego, podremos jugar con el magnetismo usando dos colores y siguiendo un patrón; los objetos con color azul atraen a los rojos, pero repelen a los azules, y viceversa.

El juego no abandona en ningún momento lo aprendido, y a medida que avancemos tendremos que fusionar las técnicas antiguas con las más nuevas, formando rompecabezas enrevesados pero que nos harán pasar un buen rato.

Muchos de vosotros os estaréis preguntado si el juego tiene enemigos y jefes finales, y la respuesta afirmativa no faltará por mi parte, los peligros serán constantes, aunque de todas formas nuestro mayor enemigo será la falta de ingenio de la que hagamos mella. Resulta cuanto menos curiosa, la iniciativa que se ha tenido a la hora de abordar la lucha contra los jefes finales, y es que en muchos de ellos tendremos que fusionar las plataformas con la resolución de puzles para derrotarlos, algo que por supuesto no quita ni el mínimo toque de tensión que pueda darse en una lucha así.

Llama la atención la ausencia de una barra de vida, pero la explicación está bien clara, y es que si erramos una vez, la muerte estará encantada de recibirnos en su oscuro lecho, de tal forma que deberemos empezar de nuevo desde el punto de control más cercano. Lo que resume que en Teslagrad no hay cabida para el error, y que tan sólo uno de estos, podrá enviarnos al paredón sin ningún tipo de objeción. Esto no hace otra cosa que aumentar la dificultad, pero más allá de lo que pueda parecer, Teslagrad tan sólo requiere práctica y tiempo para dominarlo y comprenderlo.

En el título moriremos demasiadas veces, perderemos la cuenta de las veces que lo hagamos, y es que, aunque la mayoría de los puzles requieran movimiento de objetos, muchos de ellos requieren la habilidad, y la falta de esta virtud se paga con la muerte.

Se debe advertir que la dificultad un poco más elevada que de costumbre, suele ser un punto a favor en estos casos, dado que alargará más la experiencia de juego. De igual forma y si queremos exprimirlo más, podremos coleccionar unos pergaminos que además de hacer las delicias de los coleccionistas de logros, desbloqueará un final alternativo en caso de obtenerlos al completo

Gráficamente, Teslagrad es otra muestra de que no hace falta un gran presupuesto para crear algo que maraville a prácticamente todo el mundo. Con un estilo tratado con mimo y belleza, se nos presentan unos escenarios que mezclan tanto lo colorido como lo oscuro, así de pronto podremos estar en una fábrica como en una sala elegante y totalmente iluminada. El diseño de los enemigos que nos encontramos también es notable, así como los efectos que nos ofrece el título de lluvia, relámpagos, lava, etc. Resulta molesto saber que más de uno ha dictado la inconformidad que han tenido con el título en estos rasgos, pues muchos detalles de Teslagrad llaman la atención desde el primer instante que nos ponemos manos a la obra.

No estamos ante un juego del año, no es el mejor juego que jugaremos en nuestras vidas, pero Teslagrad sabe enamorar y ayuda a creer en el videojuego. Rain Games ha conseguido que el título coseche aprobados de bastantes páginas con prestigio a nivel tanto nacional, como internacional, y la verdad que es algo que no se puede negar. Si quieres un juego que divierta, emocione e innove -si no tienes The Banner Saga- no debes dudar en cual es el título a escoger.



Plataforma: **PC, Mac**
Desarrolladora: **Zenimax Online Studios**
Distribuidora: **BethesdaSoftworks**
Lanzamiento: **4 de abril de 2014**
Nº de jugadores: **1**
Online: **Sí**

The Elder Scrolls Online

por Víctor Paredes

Tras su última entrega "The Elder Scrolls V: Skyrim", Bethesda ha decidido dar el paso hacia el MMO con "The Elders Scrolls Online" (TESO a partir de ahora) trayendo consigo casi la misma experiencia de sus juegos pero con la particularidad de ser online.

Pero tras infinidad de títulos MMO que se pueden encontrar hoy día, ¿que trae como novedad "TESO"? Pues prácticamente nada.

No quiero decir con estas palabras que la obra es una basura, porque me ha parecido muy entretenida y durante ambas betas cerradas ha sido a lo único que he invertido horas en cuanto a videojuegos se refiere, pero tampoco tiene mucho a lo que agarrarse salvo todo el prestigio que la desarrolladora Bethesda acarrea tras su nombre y algunos pequeños detalles más que listaré a continuación. "TESO" se trata de un proyecto para fans incondicionales de la saga, y si no lo eres no te sorprenderá mucho.

Primero, mantener el sistema de combate a tiempo real típico de estos juegos es algo atractivo para el jugador (aunque a veces transforma el combate en una auténtica locura) y que desde luego rompe la monotonía de los típicos point & click de siempre. Esta característica le da cierto valor a la obra, pero tampoco es un aliciente tan fuerte como poder visitar libremente todas las regiones que han aparecido hasta ahora en "The Elder Scrolls", ya que este título siempre ha sido un símil de libertad (aunque en la mayoría de MMO se tiene un mundo en el que poder vagar libremente). Por último, una buena cantidad de habilidades que desarrollar a base de usarlas, desbloqueándolas y perfeccionándolas dan un amplio abanico de posibilidades, pero, ¿qué juego de este tipo no las tiene?

Si el título se tratase de un Free to play (aunque hubiese que comprar el juego antes) no le hubiese puesto tantas pegas, e incluso yo mismo sería un jugador fiel ya que siempre he sido simpatizante de la saga, pero el sistema de pago mensual me parece obsoleto hoy día. No entiendo el gancho que puede tener cuando se pueden encontrar otras fuentes de diversión gratuitas por doquier, donde el beneficio reside en micro pagos y en muchos casos que no afectan ni a la jugabilidad (solo requieren muchas más horas por parte del usuario tacaño). Tengo la sensación de que este sistema no lo traerá mucho bien a "TESO", y que quizás con el paso del tiempo se acabará volviendo Free to play una vez se acabe la "novedad", y si esto sucediese ahí es cuando yo le volvería a hincar el diente, porque como ya he dicho entretenido desde luego es un rato.

Me gustaría dedicar estas últimas líneas para criticar a una gran parte de la comunidad de jugadores que estuvieron en la beta. Muchos se dedicaron a corregir errores a mansalva, apoyando la iniciativa y es algo que siempre se agradece, pero otros muchos se dedicaron a despotricar por bugs y otros problemas soltando típicas frases como: "este juego es una mierda", "vaya basura", "este juego está muy mal hecho". A todos vosotros, primero antes que nada familiarizarse con el término "beta", el cual significa que la obra ni está terminada, ni está pulida y mucho menos 100% funcional. ¿Acaso desconocéis el motivo por el que os permiten jugar de forma gratuita? Para pulir eso, tu obtienes diversión y ellos feedback lo que resulta un trato cojonudo. Así que a todos los de esta calaña, razonad un poco la próxima vez y haced que sienta menos vergüenza ajena ya que todo juego pasa por un periodo en el que está todavía verde y punto.



Plataforma: **PC, Mac, Linux, iOS**
Desarrolladora: **BeautiFun Games**
Distribuidora: **BeautiFun Games**
Lanzamiento: **27 de junio de 2012**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**

Nihilumbra

por Juanma García

De un tiempo a esta parte hemos tenido la ocasión de ver muchos juegos innovadores con la marca de Made in Spain, pero el título del que vengo a hablaros hoy rompe con un esquema; el de los géneros. Estamos hartos de encontrarnos títulos que estén ya fabricados y tan sólo haya que cambiar el nombre y cuatro idioteces más, por suerte, en algunos títulos encontramos la esperanza perdida.

Para hablar de Nihilumbra debemos hablar de la palabra innovación y luego de lo demás. El título creado por BeautiFun Games nos ofrece un videojuego basado en una sombra que escapa de su mundo para descubrir que hay más allá de éste. A medida que progresamos en la historia, una voz en off nos va contando el desarrollo de una historia llena de melancolía, tristeza, pero también esperanza. Con todo esto, nuestro personaje irá avanzando descubriendo diferentes lugares de un mundo que ha sido desterrado al olvido, como nosotros, los seres humanos.

El apartado narrativo es simplemente admirable. Aparte de poseer una estructura y de no caer en el tópico de los giros de trama, Nihilumbra posee magia, melancolía, tristeza, compostura, filosofía, pero sobre todo, soledad y valentía, dos términos que nadie ha querido mezclar demasiado y que aquí se han ofrecido a ello.

Más allá de su estética simple, destaca en la jugabilidad el hecho de tener que dibujar dentro del juego, pero todo con su debida justificación. En Nihilumbra, nuestro personaje dispondrá de unos colores que irá descubriendo por los niveles en los que nos movamos. Estos colores, servirán a nuestro compañero de viaje para colorear determinadas zonas del juego (suelo, techo, enemigos...) y activar los poderes que contenga ese color, como pueden ser por ejemplo saltar, quemar o hacer que el suelo sea resbaladizo. Este intuitivo modo nos ayudará a ir avanzando por los niveles, unos niveles en los que como ya os he dicho iremos adivinando y aclarando nuestro lugar en el mundo, para bien o para mal, al fin y al cabo sólo sabemos una cosa y esa cosa es que no somos nada.

En cuanto al nivel de control de nuestro protagonista, es muy simple y se limita a saltar y moverse lateralmente, aparte del ya mencionado sistema de colorear, el cual está bien implementado pero que cuando poseemos todos los colores se hace demasiado fácil y el juego apenas nos impide terminarlo sin problemas. Cosa que cambia drásticamente cuando nos pasamos el juego, ya que al igual que en otros títulos, nos encontramos con un modo de juego mucho más complicado que hará las delicias de los usuarios más hardcore, y además, animará a los usuarios a rejugar el título, algo que no suele ser muy usual.

Nihilumbra es un paseo filosófico, pues, ¿acaso puede tener un ser inerte sentimientos?, os sorprenderíais de lo que es capaz de transmitir con las frases este título, pues os hará resolver la pregunta en menos tiempo de la que podáis sacar una conclusión por vuestra cuenta. Por otro lado, no dejaría pasar la oportunidad de obtener el título en WiiU el próximo mes de Marzo, pues las oportunidades de interacción que tiene son dignas de ser experimentadas en la consola de Nintendo. Si no eres poseedor de la consola, cualquiera de las demás plataformas están bien planteadas para el uso de uno de los juegos más sorprendentes en el mercado hispano.



Culto al juego

Ésta no es una crítica de Alice

por Israel Fernández



Decía mi antiguo profesor de literatura que para entender la poesía hay que entender al poeta; esto convertiría la lectura casi en un ejercicio de voyeurismo, donde las minucias enterradas entre biografías darían las claves para vislumbrar los versos más crípticos. Obviamente, conviene establecer una dicotomía entre la universalidad de Machado o Whitman y el intrincado artefacto alegórico de Celan o Vallejo. Cuando jugué por primera vez a 'Alice', quise conocer a su autor, tenderle un abrazo y pedirle matrimonio. Así pues, conozcamos la poesía de American McGee.

EL HOMBRE

UNO. Del fuego primigenio al humo de un cigarro.

American James McGee nació de las cenizas del conflicto. Antes de que la Rolling Stone lo apodara "Hot Video Game Designer" y recibiera ofertas para filmar sus propios caprichos, McGee vivió un infierno. Sin saber de su padre, durante años vio desfilar a toda la maratón de tipejos problemáticos que se le antojaban a su madre. Tuvo su primera experiencia con la programación en BASIC a los once años, cuando su tío J.O. le regaló uno de esos Timex Sinclair portátiles que no fue capaz de vender a puerta fría. Al año siguiente, su madre pidió que le dieran una dura lección por robar un modem de una tienda mientras ansiaba desentrañar el lenguaje de aquellos cachivaches. Pasó cuatro horas esposado en una celda. Para su decimotercer cumpleaños, su hermana mayor lo llevó a casa y de regalo de cumpleaños le presentó a papá: un borracho que lo agarró por el brazo y lo llevó a dar un paseo en camioneta, a rastras. Cuando llegaron a la vivienda de la madre, este le empezó a pegar, intentando sacarle los ojos con los pulgares, hasta que de alguna manera American logró convencerlo que se marcharan a un bar. A menos de cincuenta metros estrelló su camioneta contra un poste de teléfono, así de fino iría. Su madre también era ilustre: una hippie colocada que dedicaba más tiempo a pintar lienzos abstractos que a buscar un empleo estable. Con dieciséis años, un día llegó a casa después del colegio y se encontró con la vivienda completamente vacía. Su cama, sus libros y un Commodore 64 fueron lo único que quedaba. Su madre había vendido la casa para pagar dos billetes de avión y una cuota para la operación de cambio de sexo de su nuevo novio, una suerte de padrastro-madrastra con serios problemas afectivos. McGee recogió sus cosas, dejó la escuela y comenzó un peregrinaje de trabajos de mierda mal pagados hasta que se asentó en un taller de Volswagen.

Este diseñador de Dallas llegó a id Software con 21 años, donde aquel histórico equipo compuesto por los John -Carmack y Romero-, el diseñador Tom Hall y el artista Adrian Carmack, asentaron las bases del shooter 3D, con joyas como Doom, Quake y Wolfenstein. John Carmack y McGee se hicieron buenos amigos mientras charlaban sobre videojuegos y coches deportivos. Se inició como azafato hasta que paulatinamente Romero empezó a faltar al trabajo y este pudo ocupar su puesto junto con Kevin Cloud y Tim Willits, la llamada segunda generación de programadores de id. Ya saben, no todo el mundo interpreta igual la fama y Romero pasaba más tiempo chispado y divagado que en la plaza del estudio. American se tomó muy en serio la oportunidad, contribuyendo en el desarrollo de varias herramientas de programación: fue capaz de completar más niveles del diseño de Doom II que el propio Romero. En el ciclo final de edición de Quake, las relaciones y las envidias se hicieron insostenibles y Romero fue despedido de id Software. Pero contra lo que pudiera imaginarse, American no estaba en absoluto de acuerdo con ese despido: el buen ambiente que se respiraba con Romero, esa perfecta armonía de trabajo, había desaparecido. En una reunión de equipo mientras andaban inmersos en el desarrollo de Quake II, el doce de marzo del '98, American fue despedido a favor de Willits, el nuevo ojito derecho de Carmack, el programador estrella que el propio McGee contrató durante una entrevista de trabajo.

DOS. Del sueño lúcido a la pesadilla incandescente.

Inmediatamente después de su marcha, American fue contratado con la promesa de dirigir un equipo en Electronic Arts, con disposición de fondos y medios para desarrollar su primer 'Alice'. Allí hizo grandes amistades pero las oficinas de Rogue Entertainment estaban en el mismo edificio que las de id, y en su cabeza flotaba el deseo de vivir en China (sus escapadas a Hong Kong acrecentaron

una romántica relación con la cultura asiática... y cómo no, con una chica). Con el dinero que obtuvo de su fenomenal debut, abandonó EA y fundó inmediatamente después la 'Mauretania Import Export Company', una productora no solo enfocada a videojuegos, sino también a cine, televisión y merchandising. Pero la misma, tras su Bad Day in L.A., se fue al garete. El juego recibió algunas de las peores puntuaciones de la época –hasta ganó el premio a worst game of the year en varias revistas–, un desarrollo complicado que comenzó con un 2D cenital y acabó con un mapeado en 3D y perspectiva en tercera persona que llevó demasiado tiempo rehacer, pero quien se atreva a jugarlo descubrirá una maravilla creativa enterrada entre toneladas de código mal dispuesto: un Postal más orientado hacia la sátira política y a esos tics de una USA enferma de terrores y obsesiones post-11S, que a ser disfrutado alla GTA. Una pena. El caso es que el señor americano no se rindió y fundó Spicy Horse, instalándose en Shanghai tras la tortuosa debacle de Bad Day. Dejó su coche, un mes de alquiler pagado y se llevó tan sólo su portátil, algo de ropa y un gato. Sin conocer el idioma o la filosofía inherente de una ciudad en imparable expansión, McGee sufrió de insomnio y se enfrentó a un concepto de trabajo radicalmente distinto al que había conocido, reticente a cambios y riesgos creativos y rechazada por el resto de esta estigmatizada industria del videojuego. Pero era su propio jefe, un líder noble, un creativo benevolente.

Tras una veintena de juegos, siguió perdiendo dinero durante unos cuantos años hasta el 2009, momento donde removió algunas de sus relaciones con EA para sacar adelante la segunda parte de 'Alice'. EA por aquel entonces había cambiado de CEO y de estrategia mercantil, venían de publicar Dead Space, Mirror's Edge o Bad Company, con la premisa de dedicar más dinero a nuevas IP's que a contribuir alimentando secuelas, idea que cayó sobre su propio peso hasta que Riccitello tuvo que abandonar una olla a presión a favor de Andrew Wilson, que según dicen, está saneando las cuentas de lo lindo. Después de su taxativo rebirth –con las imposiciones clásicas de una distribuidora que decide el rumbo de sus 'productos de consumo'–



McGee siguió su curso con Spicy Horse e intentó por segunda vez retomar su proyecto OZ, que ya había fracasado por las dificultades financiaras que atravesaba Atari en el 2006 –y que a finales de 2012 cesaron con una agonística quiebra–. Pero el proyecto fracasó nuevamente. Su idea de llevar un oscuro mundo zombi de Oz al cine, requería recaudar casi un millón de dólares y no fue capaz de financiar ni una cuarta parte. Entonces propuso sacar adelante una trilogía de cortos de animación mediante stop-motion y 3D con la licencia de Alice: consiguió colectar por los pelos los 200.000 dólares que necesitaba como meta –a pocos días de acabar, un 'viejo amigo' le facilitó 10.000 dólares– pero la licencia está hoy día en posesión de Collision Entertaiment y pide medio millón de dólares por deshacerse de ella y si no, siempre tendrá que andar pagando royalties. Aunque promete tener listo los filmes para el final del verano de 2014, su ego está hundido en el fango y su cartera tirita de miedo. La otra película, la de actores, está completamente parada. Los derechos fueron vendidos a Miramax y Dimenson Films en 2004 y éstos a 20th Century Fox y Univesal Pictures al año siguiente, que detuvieron el proyecto. En los mentideros de internet se sospecha que McGee retome su serie Grimm, los románticos añoran una tercera parte de 'Alice' y la gran mayoría ven a American como un cuarentón en crisis, desorientado. Y su chica, Alicia, está en otherland.



LA OBRA

Permítanme un inciso. Cuando digo "la obra", no refiero al cómputo general de su creación, sino a esa piedra angular que eclipsa el resto de sus trabajos, esa obra por la que ya han pasado trece años y seguirá con absoluta vigencia dentro de otros trece. Al igual que la Alice de Lewis Carroll – o Charles Lutwidge Dogson, más exactamente–, este videojuego es su molino/gigante. De la obra literaria ya saben: un torbellino de metáforas allo Apocalipsis de San Juan esculpidas por la mente de un ilustre matemático, una pieza de orfebrería de aparente ligereza pero terrible significado, con críticas veladas a la sociedad de la época empezando por la mismísima Reina Victoria. Y como videojuego (porque entiendo que American McGee's Alice ES el videojuego con legitimidad y oficialidad acerca del 'País de las Maravillas') estamos ante su idéntico: una desquiciada concatenación de ideas ejecutadas con precisión áurea. No desquiciado como podría ser Condemned o mucho más cercano, LSD: Dream Emulator, sino en un sentido más intelectual. Su función como espejo deformante de un espejo ya de por sí irreconocible es acometido con virtuosismo. El juego es mezquino y malicioso, con unas estrictas y crueles normas de supervivencia, donde todos los bugs están justificados por el propio código y donde no hay un ápice de empatía social. El gato Cheshire (inspirado en Dinah, la mascota real de Alice Liddell) es ahora un esqueleto-piraña que apenas conserva de su apariencia felina las zarpas pero sí mantiene intacto su gusto por los acertijos macabros y las evasivas cobardes cuando más se le necesita. Un amigo incómodo. Cheshire es, además, el nombre de la ciudad donde vivió Carroll, que no os confunda su ontología nominalista, aquí hay mucho de sátira política.

La fragilidad bobalicona que desprendía la obra de Walt Disney no era del tono autoexigente de la novela. El propio autor, ese que llegó a gastar fortunas donándolas a precarios orfanatos de menores, tortura con impunidad a una niña confundida que poco a poco aborda la demencia hasta que despierta sobre las rodillas de su hermana mayor; los personajes contribuyen con sus desplantes inmediatos que la sitúan siempre fuera de la acción, como si esa chica que cayó por la madriguera tan sólo haya venido a jodernos la fiesta. La Alice de Disney era una muñeca, una púber chiquilla de bucles rubios y timbre agrio, la de McGee emana una belleza sexual, desprende ciertas pulsiones enterradas quizás entre las inocencias de la primera. American McGee entiende los símbolos de las novelas y los pervierte (o acaso, los materializa), sin llegar a los ramplones excesos de Vince Collins. Estornudar hasta estallar la cabeza o desmembrar un ciempiés que escupe ácido no encajaban en el tono aristocrático por el que deambulaba Carroll, pero sí la exhausta carrera de obstáculos que masculló: suelos resbaladizos, escaleras rotas, pendientes pérfidas, el tablero de ajedrez es ahora una yincana cadavérica, como una carrera política.

Estableciendo una cronología, 'Alice' es una continuación directa de 'Trough the Looking-Glass, and What Alice Found There' y por tanto, tercera iteración de la elegida en el País de las Maravillas. Según esta reinvención de su génesis, la narración nos explica que Alice vivía en un pueblucho pesquero al noroeste de Oxford hasta que el 5 de noviembre de 1863 se declaró un espantoso incendio en la casa. Sus padres y su hermana Elizabeth murieron incinerados. Torturada por el inevitable accidente, se sume en un autismo que la lleva a ser recluida durante diez años en el Rutledge Asylum de Londres, Inglaterra. Bajo un estado de catatonia, su trauma se torna en paranoia y el rico universo de su imaginación es ahora un averno pesadillesco, sin poder escapar de las propias torturas que se imputa por un voraz sentimiento de culpa. Como Chand Baori -el templo de los mil escalones- o aquel famoso cuadro ilusionista del holandés M. C. Escher, el videojuego de Alice vaga entre lo multidimensional: cada movimiento es una constatación de algo quebradizo, el escenario es un campo de minas pero este está exento de recompensa, pues no premia al jugador completista como un Donkey





Kong al uso sino lo repudia como un platformer de ensayo-error que huye cínicamente de toda lógica aritmética. Un cuadro idiota que resume perfectamente ese onanismo aturdidor del que debemos huir para curarnos... aunque a veces parezca que el propio juego no quiera ser jugado.

Uno de los mejores ejemplos de deconstrucción lúdica sería el nivel del laberinto al que accedemos mediante destrozadas tarimas fractales. Equívocamente, los laberintos comparten en un sentido primitivo ciertos mimbres con las casas encantadas y otros objetos poseídos. Pero la diferencia fundamental entre un laberinto y una casa maldita es una cuestión de agudeza mental. Por muy abstracto y poderoso que sea, siempre es la inteligencia la que tiene la última palabra frente a esas hunted houses que, como personificación del mal, engullen a quien pretende plantarles cara. Carroll, abstruso intelectual que era, quería plantear acertijos con resolución, no transformarlos en trampas rituales. Hasta en este matiz perverso acierta el videojuego de McGee: si caes, es por tu culpa. Con los estímulos adecuados, este es un juego terrorífico.

Pero si de algo conversan en absoluta comunión los dos autores, es sobre la infancia. La infancia no es tan solo una etapa biológica, es la carta maestra que sostiene ese inmenso castillo de naipes que es la existencia. Posiblemente Carroll sufriera de sunamismo, (el término proviene de Abisag la sunamita, la virgen que fue dada a Salomón, segundo hijo del rey David) o quizá simplemente sentía cierta seguridad y comodidad de compartir su tiempo con púberes preferiblemente de sexo femenino, en detrimento de las soporíferas funciones adultas, a las que nunca renunció y acometió siempre con estoica disciplina –se sabe que en su última etapa, abandonada airadamente la fotografía y la poesía, se encomendó a la lógica avanzada y el cálculo acelerado–. Según Borges, todas las claves biográficas estaban escondidas en el constructo de su prosa. En relación con la soledad de Alicia, dijo Borges: «En el trasfondo de los sueños acecha una resignada y sonriente melancolía; la soledad de Alicia entre sus monstruos refleja la del célibe que tejió la inolvidable fábula. La soledad del hombre que no se atrevió al amor y que no tuvo otros amigos que algunas niñas que el tiempo fue robándole [...]». Por su parte McGee, como hemos podido comprobar, exorcizó ciertos fantasmas del pasado mediante esa tabula rasa que supuso calcinar hasta los cimientos el hogar de Alice. El tiempo no lo borra todo. Desafortunadamente, los dos optan por el escapismo optimista y eluden finales truculentos. Pólvora mojada, una cuestión de higiene mental.

He evitado hablar de Madness Return de la misma manera que tradicionalmente se mezclan las dos novelas: la segunda es una extensión inmediata de la primera, un complemento lascivo. Espero que McGee nunca lleve más allá su díptico pues ya no queda nada más que contar –en todo caso, The Cat Lady podría ser considerado equivalente al cierre perfecto–. Estos dos videojuegos no son perfectos, ni lo pretenden, pero son absolutamente consecuentes con su imaginería, genuinos y perennes. Como plataformas funcionan regular y como hack 'n' slash están burdamente limitados; pero me atrevería a decir que no tratamos meramente con un videojuego per se, sino con una forma de comunicación entre el emisor (autor –por algo exige que su nombre aparezca como sobrenombre en todos sus juegos–) y el receptor (público) inaudita y complicada de darse en otro medio, transcendiendo sus propios caracteres a favor de una comunión poética, casi mística. American McGee es un arquitecto de quimeras.

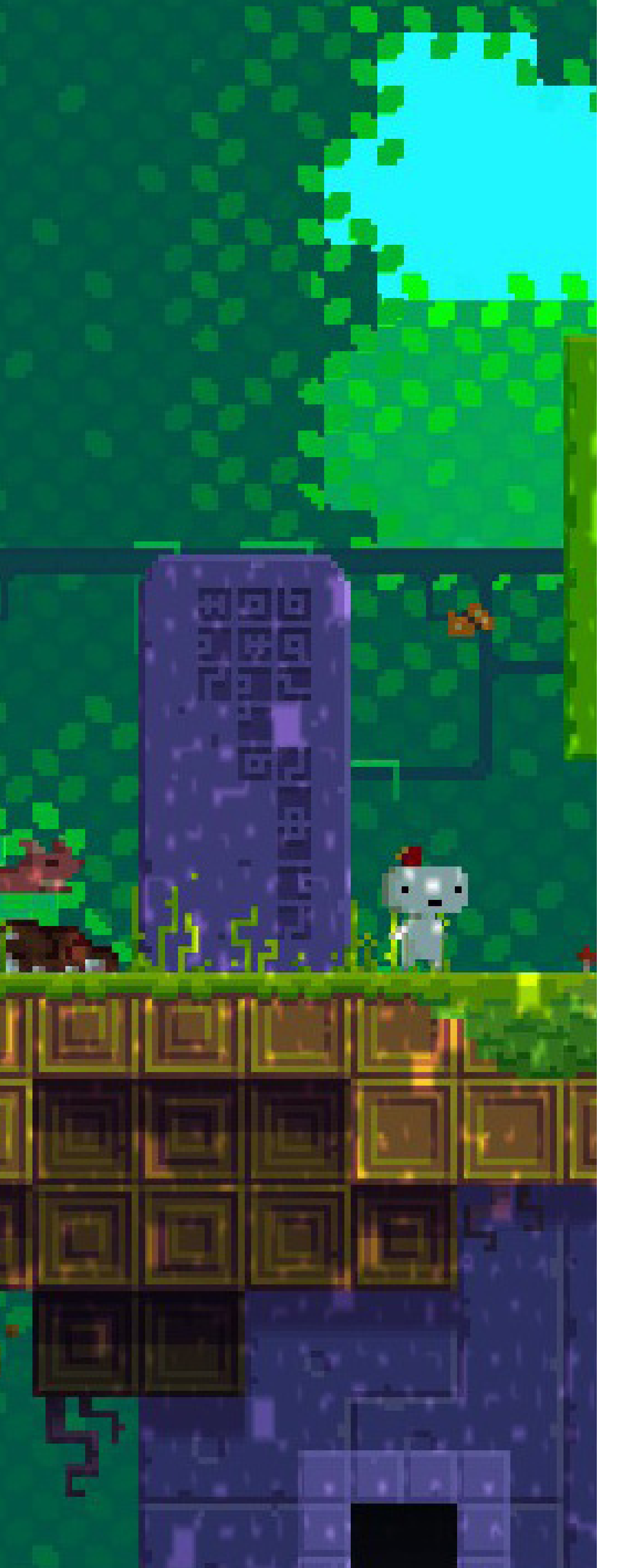


A raíz de la reciente salida de FEZ en PSVita, volví a caer en la trampa de este bonito y despiadado mundo pixelado. Un juego que trata al jugador como alguien inteligente, capaz de pensar y razonar. Te lanza puzles y te ofrece un mundo a explorar. Tres lenguajes que hay por ver, descifrar y aplicar. No hay evidencias, nadie nos toma de la mano y nos dice “pulsa aquí”. Estamos solos, como Gómez —el protagonista del juego— y solos debemos hallar el camino. Utilizar una guía no es el camino fácil, es romper el universo que Phill Fish ha creado. Quiere que entremos en su juego con la cabeza, que cojamos un papel y un lápiz y nos volvamos locos como nunca hemos hecho. Ante esto, muchos abandonan. Se pierden antes de pasar por las cinco etapas que nos llevarán a enloquecer, o desarrollar un amor puro e infinito por FEZ. Yo fui uno de ellos, de los que abandonaron en la primera partida. No me creía capaz de vencer. No sabía cuan equivocado estaba. Con el juego completado al 209,40% en 16 horas de auténtica locura, esta es mi experiencia, mi redención.

FEZ: Entre el puzzle y el papel

por Miquel Rodríguez

Plataforma: **PC, Mac, Linux, Xbox 360, PlayStation**
Desarrolladora: **Polytron**
Distribuidora: **Polytron**
Nº de jugadores: **1**
Online: **No**



1. Negación.

FEZ entra por los ojos con unos vibrantes gráficos artesanales, cuidando hasta el último detalle y mimando mis oídos con una banda sonora mágica. El juego es un paseo. Un plataformas bonito y tranquilo. Ya me estaba bien así, no quería nada más. ¡Lo estaba pasando bien! No puedo creer que ahora me pidan resolver estos puzles imposibles. Cuantas puertas... ¿Un alfabeto? ¿Dónde está la piedra roseta? Vaya, un artefacto para contar con sólo 6 símbolos... Esto no tiene sentido. ¿Acaba de hablarme un búho? Tiene que haber otra forma. Seguro que hay un pergamino por ahí con la solución. Vamos, Gómez.

2. Ira.

¡Estúpido juego! ¿Por qué me marca el mapa que aún queda un secreto en esta habitación? ¡Si está vacía! Estás jugando conmigo. No pienso caer en tu juego. Hostias, ¡un anticubo! No, espera, ¿dónde está? Mierda. ¿Por qué este reloj no avanza las manecillas pero sigue sonando? ¡Llevo toda la tarde probando combinaciones en este estúpido apalabrados y nada encaja! Llevo dando vueltas inútiles durante horas. Paso de todo esto. ¡Menuda mierda!

> Utilizar una guía no es el camino fácil, es romper el universo que Phil Fish ha creado.

3. Negociación.

Vale, lo tengo. Bendita piedra, así que las piezas de tetris eran eso... Bien. Ya llevo unos cuantos anticubos. Parece que este otro lenguaje son números y el restante es un alfabeto. Ya tengo un par de folios con combinaciones transcritas. Algunas funcionan, otras no. Pero parece que la cosa avanza. Ay, el nivel musical ha sido tan bonito... Va, dame alguna referencia para las letras y seguiré alejado de las guías. ¡Por lo menos dame las vocales!

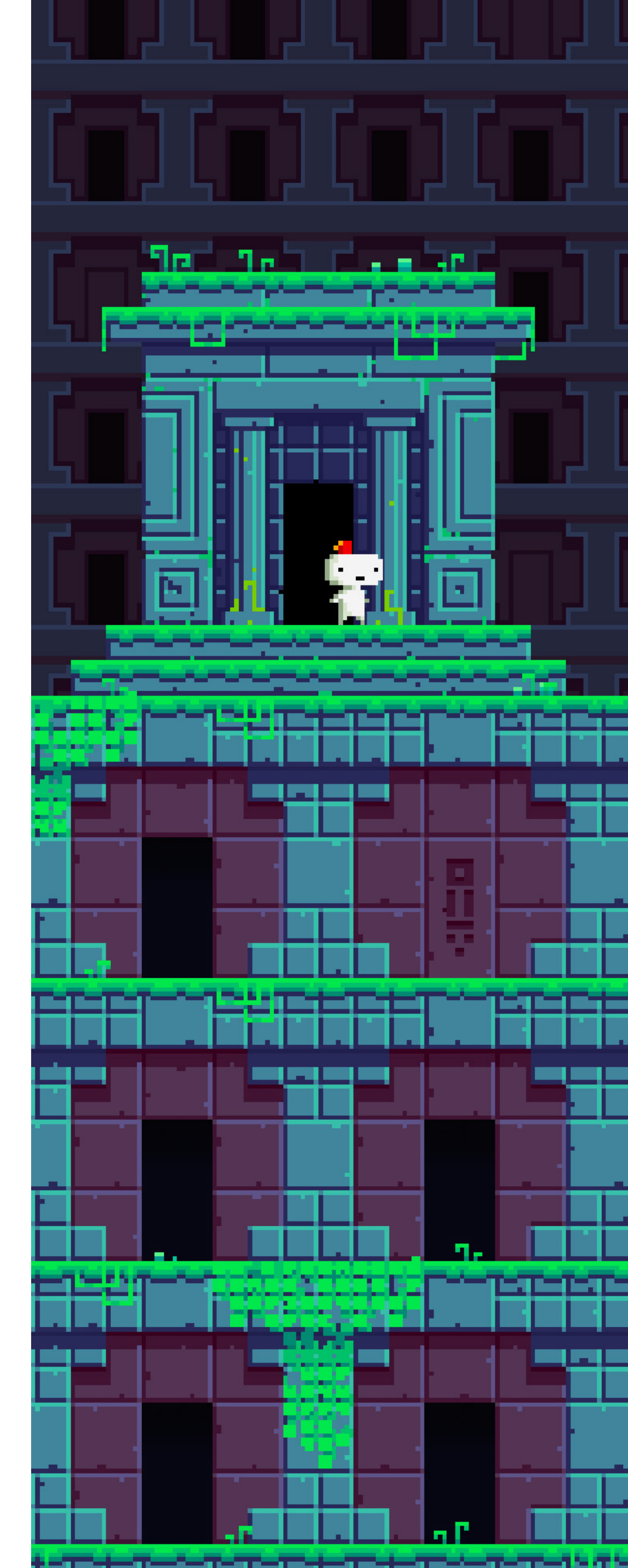
4. Depresión.

Es inútil. Me quedan más de la mitad de anti-cubos y sigo dando vueltas por el mapeado, sin encontrar algo por hacer. Nada tiene sentido. Uno más y podré ir a la última puerta, quizá allí me digan cómo continuar... Bah, a quien pretendo engañar. No me han ayudado ni una sola vez, todo esto me lo he ganado yo. ¿Para recibir qué a cambio? Más trampas, más juegos sucios. Me tienes harto, Phil. Estoy delante de este telescopio y he leído que tengo que saber binario para resolver el puzzle. No puedo hacerlo... No puedo... Lo siento, lo haré. Voy abrir la guía.

TRES LENGUAJES QUE HAY POR VER, DESCIFRAR Y APLICAR. NO HAY EVIDENCIAS, NADIE NOS TOMA DE LA MANO Y NOS DICE “PULSA AQUÍ”.

5. Aceptación.

Me asusté cuando tuve que empezar un juego nuevo+. Creía que había perdido todo lo conseguido hasta ahora, perdona por dudar de ti. Ahora lo veo todo más claro, con una nueva perspectiva. Ahora puedo entender. Te conozco, como ahora me conoces tú a mí. Hubo momentos de flaqueza, e incluso caí en la tentación una vez... Pero eso ya es pasado. Me quedo con los buenos momentos que vinieron y los que aún están por llegar. Cuando pulsé esos botones y apareció. Cuando moví esa piedra y lo otro se abrió. Cuando por pura suerte me enseñaste tu rojo corazón. Los folios se amontonan al lado de la cama, con símbolos y tachones. Aprendiendo. Pero esto no acaba aquí, aún queda un poco más de camino por recorrer, y sé que no tardaré en cruzar de nuevo la puerta. Disfrutaré lo que me queda , pero ojalá nunca acabase. Pues me has enseñado a no tener miedo de ti, y al mismo tiempo, a confiar en mí mismo. Gracias, FEZ.





Para todos

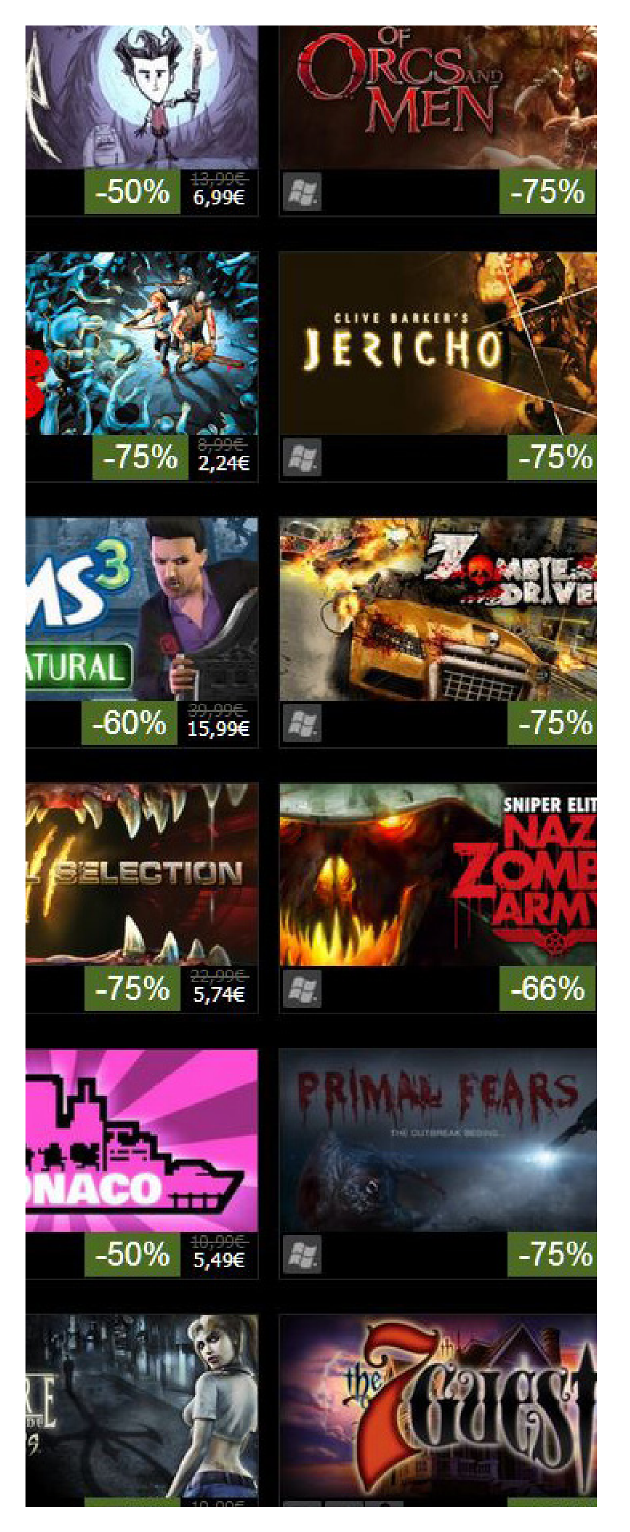
por Alejandro Patiño

¡Si ya lo se, tío! ¡Pero es que a mi no me gusta jugar en PC!

No pocas veces habré sido respondido con esta máxima al tratar de enumerar las ventajas del PC frente a alguien que se resiste a abrazarlas. Un argumento a día de hoy tan vacío y falto de sentido como abanderado de aquellos que se niegan a dar el paso. Aquellos que estoicos observan las injusticias a las que el mercado de las consolas les castiga, aceptándolas impertérritos, con cara de póker los unos y fingida indiferencia los más. Aquellos náufragos de otra era arrastrados por la corriente hasta tal punto que parecen no querer vislumbrar la playa una vez que está a la vista.

Por delante vaya que siempre me consideré muy torpe con los PC's. En aquella era de la que hablo, jugar en PC ni se parecía a lo que es a día de hoy. Hablo de tediosas y largas instalaciones, la titánica tarea de enfrentarte a configuraciones confusas y tan diferentes en cada juego que parecían mundos aparte y sobretodo la enorme disparidad entre los catálogos de PC y consolas. Era una época difícil en la que yo no aposté por el PC, y francamente puedo llegar a entender que era un tema complicado de cara a los vagos que como yo no quieren dedicar cinco minutos a explorar opciones de configuración, o que están acostumbrados a los juegos de consola y no se identifican con un catálogo que siempre fue mayor.

Sin embargo, no puedo comprender cómo sigue habiendo gente que a día de hoy no apueste por el PC. Algunos hablarán de los exclusivos, y lo harán con mucha razón. Otros hablarán del elevado desembolso inicial para hacerse con un compatible capaz. Y también tendrán mucha razón. Pero lo que no podemos negar es que a día de hoy, el PC cuenta con evidentes ventajas, como podrían ser



la amplitud de su catálogo, potenciado por la cada vez mayor apuesta de los estudios por los desarrollos multiplataforma; el precio de los juegos, con promociones y descuentos constantes a través de plataformas como Steam o sitios como Humble Bundle; la mayor orientación hacia el juego online del mercado, ofreciéndolo siempre de serie y gratuito en todos los juegos; la mejor capacidad para la creación de comunidades y el desarrollo de mods capaces de alargar la vida de nuestros títulos favoritos hasta límites insospechados; la compatibilidad total en cada vez más y más títulos de pads funcionales y de calidad contrastada, como el de 360, al que ya se le ha unido el Dual Shock 4; pero sobretodo, la integración del PC en el salón, algo que aún cuesta un poquito pero que poco a poco se va consiguiendo.

Pronto llegarán las Steam Box para vender a los que no quieren enterarse algo que ya tenemos, pero empaquetado de manera diferente. Disfrazar el PC de consola es una estrategia inteligente para cazar a aquellos que se escudan en argumentos como “prefiero las consolas porque son exclusivamente para jugar”, señalando de esta manera una limitación propia de su plataforma como si fuera en realidad una gran ventaja. Steam Box es un producto pensado para semejantes elementos de encefalograma plano (y para mucha otra gente mucho más consciente, claro).

“PRONTO LLEGARÁN LAS STEAM BOX PARA VENDER A LOS QUE NO QUIEREN ENTERARSE ALGO QUE YA TENEMOS.”

Con estas líneas lo que quería decir es que a día de hoy el PC es un sistema para los ahorradores, para los que buscan la excelencia, para los que se conforman con poco, para los que nunca tienen suficientes juegos, para los que explotan cada uno a tope, para los plataformeros, para los amantes de la lucha, para los indie-lovers, para los retro-whores, para los roleros... Como diría cierto spot de cierta bebida refrescante de extractos... Para todos.

Youtube, una nueva prensa

por Miquel Rodríguez

Tómate un momento para pensar en aquellos tiempos cuando todavía eras un crío a las puertas de la adolescencia. Recuerda cuando te acercabas al quiosco y veías que por fin, había salido el ansiado nuevo número de Micromania, Super Juegos o Hobby Consolas. —¡Ha pasado todo un mes! ¡La de novedades que deben haber ocurrido!—Pensabas. El ansia te devoraba y volvías feliz a tu casa mientras leías la revista y sorteabas las cacas de perro del camino.

Ahora piensa en los niños de ahora. Ellos abren su ordenador, tablet o smartphone y entran en Youtube. Play. Internet, para bien o para mal, ha liberalizado el contenido y el modo de acceder a la información. Los críos de ahora ya no quieren leer revistas. Ni siquiera leer noticias en una página web. Quieren verlo, oírlo y sentir que ellos mismos están jugando. Estamos tan bombardeados de estímulos, que cualquier cosa que no sean gritos tras una explosión de colores y música dubstep, no consigue llamar la atención de nuestros preadolescentes. Pero, ¿quién puede culparlos? No sé yo si de verme en su situación, no buscaría lo mismo.

Buscar la información unida al entretenimiento no es algo malo. De hecho, recuerdo con gran nostalgia los programas domingueros en canales locales, donde un señor o señorita te contaba en un tono desenfadado las últimas novedades y te analizaba en un momento el juego que aparecía en pantalla. Era algo entretenido e informativo. Algo bonito. Pero ese protoyoutuber, no era un niño. Sabía de lo que estaba hablando y cómo tenía que contármelo.

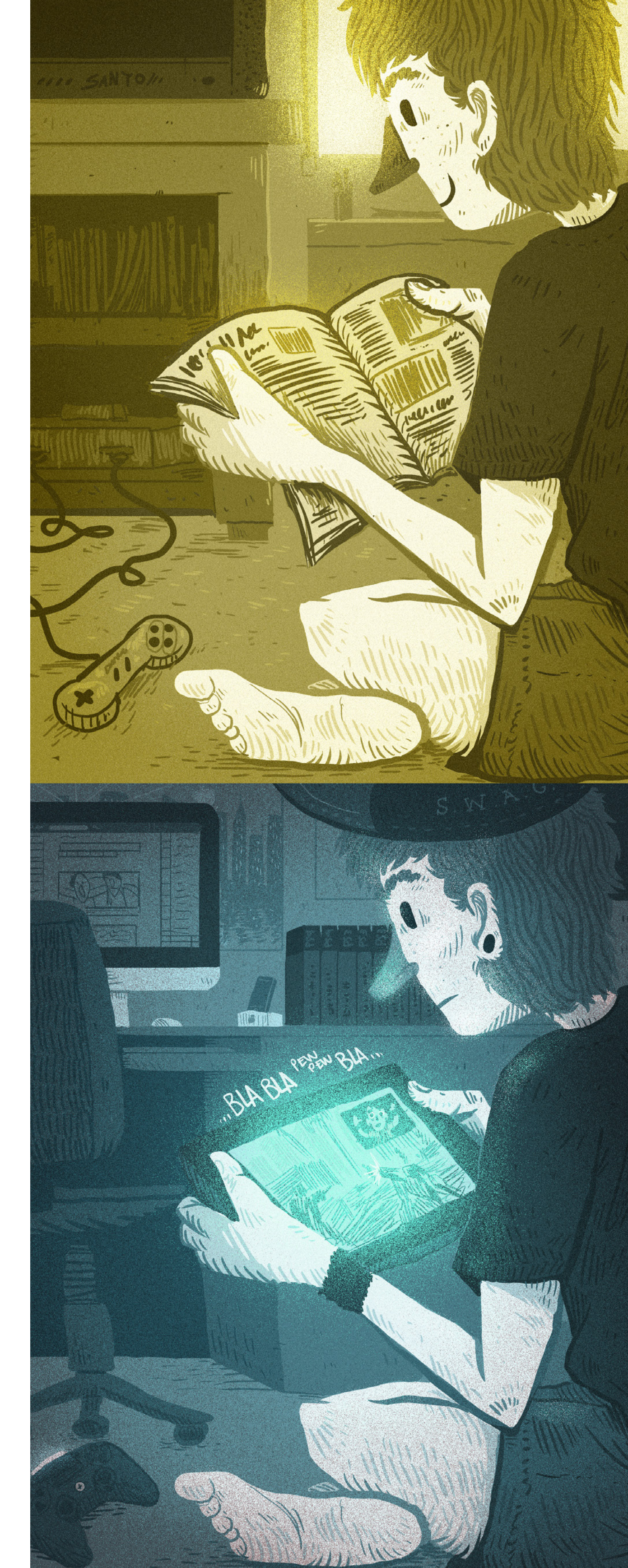
Los tiempos han cambiado. Ahora el que les habla tras la pantalla no es un periodista, sino un chaval de su misma o muy cercana edad. Utiliza un lenguaje que entienden y eso hace que la información les llegue muy rápido. Pero, ¿qué información? Al final no dejan de ser críos. Les falta experiencia, conocimiento, madurez y, sobre todo, sentido crítico. Da la sensación de que el emisor y el receptor no tienen ni la menor idea del papel que juegan; o lo que es lo mismo, desinformación para ambos.

Entiendo que esto no es culpa directa de los youtubers, pues nunca han empezado en esto para ser parte de la prensa. Su contenido se basa en entretener por encima de todo, y así lo han hecho hasta ahora. Pero los medios evolucionan, y tienes que adaptarte a lo que el público te pide y a la responsabilidad que te atribuye. Ya no eres un pasatiempo, ahora eres también un informador.

No sólo para sus espectadores, claro, si no también para las compañías y distribuidoras. Al youtuber de éxito ahora le envían a eventos y presentaciones de prensa por todo el globo. Reciben el mismo trato que los medios especializados, con copias de juegos antes de su lanzamiento con objeto de promoción o análisis. Subir videos es ahora su trabajo. Están viviendo de ello y sin pretenderlo, se han visto metidos en la prensa del videojuego. Controlan el público adolescente; el anhelado. Esto lo saben ellos, y lo sabe la industria. No es raro ver como Microsoft hace campañas millonarias centradas en exclusiva en Youtubers, o los grandes medios apuestan más por meterse en la piscina de los gameplays y videoanálisis.

Pero volviendo a la inesperada figura periodista en nuestros Youtubers, hablemos de la ya antes citada responsabilidad. Junto a los beneficios, también les llega una serie de obligaciones y en mi opinión, deberes morales tanto al medio al que ahora representan como a su público. Deberían dar lo que reciben. Formarse para comunicar mejor, documentarse correctamente para conseguir un servicio informativo veraz y a la par, potenciar la cercanía y soltura que tienen para no perder el punto de entretenimiento. No digo que se deban convertir en periodistas del método, pero sí deberían profesionalizarse. Que, ojo, no digo que no existan estos nuevos profesionales, estoy seguro que hay Youtubers que lo han hecho, pero no es la tónica habitual, al menos no en la comunidad española. Me apena muchísimo ver como no consiguen informar a su público, desaprovechando la difusión y pegada que tiene su contenido.

El boom de Youtube, tiene más de bomba de lo que parece, pues parece estar dejando un campo de víctimas en su onda expansiva. El público es víctima de lo comentado, la prensa especializada que ve como sus ingresos y público bajan, y el Youtuber de haber sido nombrado General de un pelotón que ni conoce ni quiere dirigir. Un problema que con suerte, la continua evolución del medio solucionará, ya que pensar en un futuro próximo donde Youtube y un contenido de entretenimiento blanco controlen el mercado de esta industria, es demasiado desolador.





Nihilismo, conducta filosófica ajena al videojuego

por Raúl García Gómez

El recientemente fallecido crítico de cine Roger Ebert (1942-2013), describió el famoso diálogo de Robert de Niro como Travis Bickle con su reflejo delante del espejo en Taxi Driver (íd.; Martin Scorsese, 1976), como "la auténtica esencia del film" ya que refleja la desesperación de Travis Biclke en busca de algo o alguien con quien interactuar, imitando de esta forma, la fácil interacción social que ve a su alrededor y de la que no se siente participe.

"You talkin' to me? You talkin' to me? You talkin' to me? Then who the hell else are you talkin' to? You talkin' to me? Well I'm the only one here. Who the fuck do you think you're talking to?"

Robert de Niro, interpreta a un ex soldado de Vietnam que sufre trastornos mentales tras haber vivido la experiencia de una guerra en primera persona. Rechazado por la sociedad, decide trabajar como taxista mezclándose con la urbe nocturna donde reafirmará su teoría de que la sociedad está podrida, siendo la destrucción la única purga posible. Una conducta nihilista que explota de forma violenta y salvaje.

Como corriente filosófica, el nihilismo responde a la negación de los sentidos de la vida. Principios políticos, sociales o religiosos son negados de base, no aceptando ningún principio como artículo de fe. La sociedad que envuelve al nihilista no puede convivir en harmonía con sus convicciones, por lo que de la negación a la destrucción como necesidad de un nuevo estadio, la línea es muy frágil. Como le ocurre a Trevor Bickle, la destrucción acaba siendo la opción consecuente tras la negación.

No son pocas las veces que en el cine hemos visto actitudes o conductas nihilistas en diferentes entornos narrativos. A modo de ejemplo, Tyler Durden, personaje de la novela El club de la lucha (Fight Club; Chuck Palahniuk, 1996) y representado de forma sublime por Brad Pitt en la película del mismo nombre dirigida por David Fincher, responde al perfil de un nuevo mesías predicando la necesidad de una nueva estructura social donde sólo sobrevivirán los más aptos. Pero, ¿hay nihi-

lismo en los videojuegos?

"Consumiré todo"

Con esta frase como intención final, Skull Kid controlado por la "Majora's Mask", quiere destruir Termina haciendo caer la Luna sobre ella en un plazo de 72 horas. Este es el argumento principal de The Legend of Zelda: Majora's Mask (íd.; Nintendo, 2000) donde nuestra misión, Link mediante, será detener las intenciones de Skull Kid. Un enemigo que parece tener como razón de su existencia la necesidad de destruir todo lo conocido. Podríamos afirmar que Skull Kid responde a una conducta nihilista, aunque es totalmente matizable ya que es un artefacto, en este caso la "Majora's Mask", quien le induce a ello.

Sin artefactos de por medio, pero como víctima de un experimento, Kefka Palazzo en Final Fantasy VI (íd.; Squaresoft, 1994) también desarrolla una actitud nihilista. Desde la indiferencia como punto de partida, pasando por el desprecio y acabando en querer destruir todo aquello que para él como nihilista no tiene sentido. Es decir, acabar con todo lo conocido. Kefka es presentado como un loco donde su paso por el experimento Magitec lo convierte en un demente obsesionado en el sufrimiento y la muerte para el resto, lo cual parece ser lo único que le divierte en su vida. Generar destrucción, caos y sufrimiento bajo el amparo de que la vida humana no tiene sentido es el argumento que esgrime este nihilista de sonrisa macabra permanente, adicto a las bromas que no puede evitar recordarnos al Joker más despiadado.

Skull Kid y Kefka Palazzo son dos ejemplos de nihilismo en el videojuego que, al margen de su conducta, comparten otro rasgo más; ambos son los enemigos a derrotar. Son los antagonistas de la historia, aquellos que se consideran malos de per se. En ocasiones se nos presentan con una justificación de por qué realizan el mal, pero muy pocas veces importa, porque lo relevante en realidad es la historia del héroe; el cómo y el qué hace éste al margen de quién sea el gran enemigo a batir.

Porque, aunque tanto Kefka Palazzo como Skull Kid muestran su nihilismo sin escrúpulos, no es sencillo encontrar muchos más ejemplos de antagonistas nihilistas con raciocinio en los videojuegos. Pero llevaremos la reflexión un poco más allá, ¿qué hay de los protagonistas? ¿Por qué el "héroe" no puede ser nihilista? Si encontrar antagonistas nihilistas en el videojuego se antoja complicado, reconocer esta conducta en protagonistas parece utópico. Sin embargo, hay ejemplos aunque en su mayoría matizables.

Gestionar un personaje o avatar que transmita estos valores puede ser incómodo para el jugador, o al menos así se interpreta en NieR (NieR Gestalt; Cavia, 2010). El jugador, a quién se le da la potestad incluso de cambiar el nombre del personaje principal, no es consciente de que todo aquello que realiza es bajo una idea nihilista que le es oculta hasta el final del juego. No obstante, se le otorga la posibilidad de una redención total a fin de calmar su conciencia en un acto de metaficción poco habitual en este medio.

Postal Dude como personaje principal en Postal (íd.; Running With Scissors, 1997) cristiano y devoto, comprueba como su mundo se viene abajo al quedarse sin trabajo y sin hogar porque el banco decide expropiarle. Triste y depresivo decide poner fin a esta situación bajo un estado de locura que lo pone en manos del jugador para que este decida como quiere solucionar la situación. Es decir, con una violencia descomunal bajo el mantra de la ira, o con una gestión de acciones evitando la violencia. En cualquier caso, la personalidad de Postal Dude está preparada para que el jugador la moldee a su gusto, aunque disparar a todo lo que se antoja bajo el grito "Sólo mi arma me entiende" parece responder a una actitud nihilista. Y sí, quizás aquí nos den la oportunidad de experimentar esa sensación, pero no olvidemos que nuevamente, se trata de una opción. De un truco de magia donde el prestigio final lo es todo.

A partir de este punto, aparentemente, no hay más trama que destruir todo lo que se quiera para avanzar. No obstante, a medida que se desarrolla el juego, se le facilita al jugador información del perfil psicológico de Postal Dude dónde se comprueba que éste cree que la población es víctima de una plaga y por eso hay que aniquilarla. Empezar de nuevo.

"You talkin' to me?"

Parece curioso el hecho de que en otros medios el nihilismo se muestra en todas sus variables y sin reparos. Sea con la libertad que concierne el creador de la obra en cuestión o bajo el desarrollo de algún personaje histórico, el público normaliza estos episodios. Siendo así, no nos trastorna ver a Alex DeLarge, protagonista del film La naranja mecánica (A Clockwork Orange; Stanley Kubrick, 1971), ejecutando violencia por su mera diversión sin ser consciente de las consecuencias que genera. Quizás porque el medio, en este caso el cine, nos permite alejarnos del protagonista en cuanto no interioricemos ninguna empatía hacia él. Romper con facilidad los lazos emocionales vinculados al protagonista de una historia donde somos meros espectadores es sencillo ya que la historia se vive de manera objetiva. Puede haber cierta simbología y reflexión de situaciones con nuestra vida real, pero la visión de lo que acontece es en tercera persona; nunca seremos él o ella.

Una realidad que no se encuentra en el videojuego. La inherente casuística de de este medio, la interacción, nos lleva a una estadio diferente que presume de un margen de explotación todavía por determinar. Una interacción que nos conduce a la experiencia subjetiva en su totalidad (o por lo menos lo intenta) desde donde el propio jugador se muestra predispuesto a ser aquel o aquella que lleva el peso de la historia en la pantalla.

Si hemos salvado universos, hemos solventado desaguisados históricos o hemos subsanado la corrupción de la condición humana, ¿estamos preparados para hacer todo lo contrario y de forma consciente?

¿O es que acaso carece de interés interactuar con un avatar nihilista? Y puestos a reflexionar en voz alta, si alguna vez hemos deseado que nuestras heroicidades en los videojuegos se traspasen a nuestra vida real, ¿pasaría lo mismo tras experiencias nihilistas? Por último, ¿necesita el videojuego explotar nuevas vías como ésta para seguir desarrollando su propia identidad como forma de expresión? Preguntas que estoy seguro que en alguna ocasión, querido lector, también han trascendido en su mente ¿O es que nunca ha tenido ganas de acabar con todo y empezar de nuevo?

